ÓLO 9€ Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

Nº. 137 • JUNIO 2006



STRANGLEHOLD

¡Acción de cine a lo John Woo!

AÑO XXII Número 137
8 424094 820313 00137
HOBBY PRESS


12
www.pegi.info
PANZERS
CODENAME: PANZERS PHASE ONE
BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS
Todos los secretos de PANZERS en WWW.FXINTERACTIVE.COM



Stormregion
cdv
La batalla de Stalingrado
El desembarco de Normandía
La caída de Berlín
PANZERS
Septiembre de 1939. Comienza la Segunda Guerra Mundial... Sumérgete en el desarrollo de la contienda a través de los personajes de Panzers Dirige a hombres y mujeres para los que el valor, la amistad y el honor van más allá del campo de batalla.
PANZERS ALCANZA EL NIVEL PREMIUM
30 misiones basadas
Ejercitos alemán, inglés,
Completa guía con
9'95 €
FX





Una feria de juegazos para recordar

Bienvenido, un mes más a Micromanía. Como ya te anticipé en el anterior número, nos fuimos al E3, volvimos y te preparamos, sin perder ni un segundo, un extenso reportaje sobre lo más granado para tu PC que pudimos ver en Los Ángeles. Pero esta feria no ha sido igual que otros años. 2006, acuérdate de esto, marcará un momento muy especial –y brillante– para el PC. Un momento en el que todo empezará a cambiar, para mejor. ¿Por qué? Bueno, podría empezar diciéndote que con echar un vistazo a la portada y ver ese alucinante «Spore» luciendo en la primera página de Micromanía, ya es motivo para desear que llegue ese cambio. ¿No? Un cambio de ideas, casi, de formas de hacer y diseñar juegos... Pero estoy seguro que esto ya lo descubrirás tú mismo leyendo el reportaje del juego y, más adelante, dentro de unos meses, jugando con él.

Pero déjame que vuelva a ese cambio, global, a mejor. Y que repita la misma pregunta: ¿por qué? Pues porque en enero sale Windows Vista. Y aunque sé que a lo mejor a ti no te entusiasman las cosas de Bill Gates, créeme si te digo que sí hay motivo para sonreír, en esta ocasión. Microsoft habla de un Sistema Operativo pensado para jugar. Para jugar en PC, con grandes ambiciones de futuro. Y Vista incluirá DirectX 10. Y lo que hemos visto y oído sobre DirectX 10 en el E3... bueno, si todo es cierto, estamos en la antesala de una verdadera revolución en los juegos de PC. Pero, tiempo al tiempo que todo llegará. Como esperamos que lleguen muchos de los juegos que allí hemos visto y que te adelantamos en 17 suculentas páginas de reportaje del E3 2006, que valen su peso en oro. Juegos como «Crysis», el mismo «Spore», «Command & Conquer 3» –¡Sí!–, «Brothers in Arms 3», «Unreal Tournament 2007», «Stranglehold», «Alone in the Dark» y tantos y tantos otros que no caben en estas líneas. Y el mes que viene, además, te completaremos la cobertura E3 con un reportaje interactivo en el DVD de Micromanía.

Hay más, mucho más en este número de Micromanía que no debe quedar eclipsado por el E3 pero... prefiero que lo descubras tú mismo. Vas a encontrar más de una agradable sorpresa, ya verás.

Antes de despedirme, sólo me queda recordarte que no pases por alto el DVD de este mes, con nuevos PDF de la historia de Micromanía y demos espectaculares. Envíame tus comentarios a mi dirección de email y nos vemos el mes que viene, en Micromanía. Y, recuerda, algo muy grande ya está en marcha para PC.

Esta edición del E3 anticipa un futuro espléndido, lleno de juegos geniales para PC

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección)
Tomás González (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Laura García
Inés Mesa

Colaboradores
Juan Antonio Pascual, Anselmo Trejo, Enrique Ventura, M.J. Cañete, Pablo Leceta, Luis Escribano, Ricardo Zapatero, Javier Moreno, Roberto Lorente, J. Traverso, Iria Rodríguez

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita
Axel Springer España, S.A.

Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico-Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Directora de Distribución
Virginia Cabezón

Director de Sistemas
Javier del Val

Subdirectora de Marketing
Belén Fernández Zori

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Rosa Juarez

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 902 540 777 Fax: 902 540 111

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Distribuidora para América:
HISPAMEDIA, S.L.
C/Aragón, 208, 3º-2ª 08840
Barcelona, España - Telf.: 934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A. de C. V.
Venezuela: Distribuidora Continental

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
9/2006
Printed in Spain





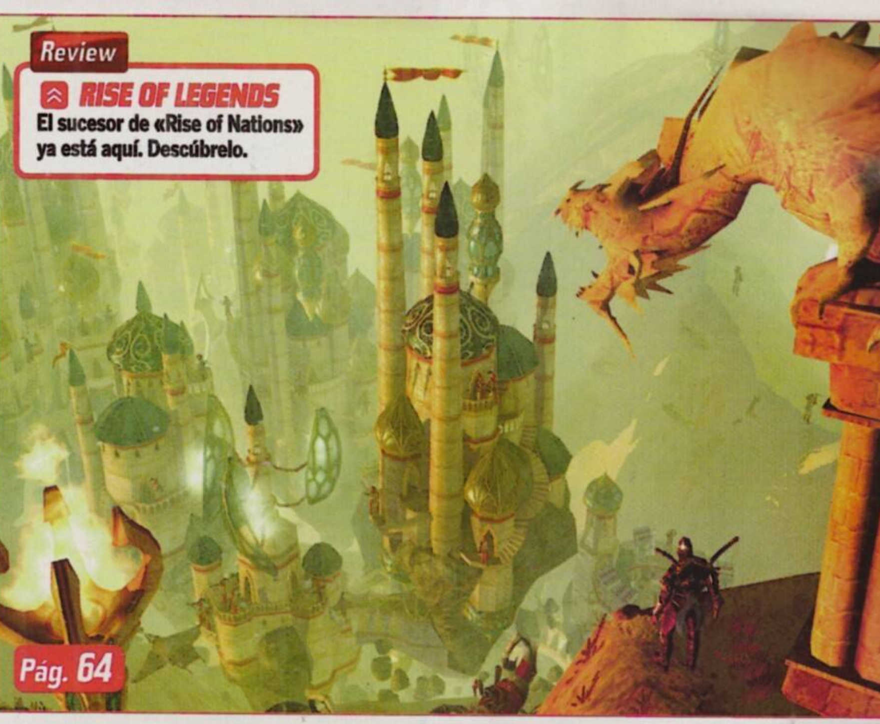
HOBBY PRESS es una marca de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

axel springer


Pág. 40

Preview

TITAN QUEST
El rol, la acción y la mitología clásica se dan la mano en este alucinante juego que promete una jugabilidad "diabólica".


Review

RISE OF LEGENDS
El sucesor de «Rise of Nations» ya está aquí. Descúbrelo.

Pág. 64



Pág. 138

Reportaje

STRANGLEHOLD
Si eres fan John Woo, descubre antes que nadie el espectacular juego que está dirigiendo.

Pág. 44

Reportaje

E3 2006
Hemos estado en la mayor feria de juegos del mundo y te traemos todas las novedades que "reventarán" tu PC en los próximos meses. ¿Estás preparado?

En este número

Revista Micromanía Nº 137 - Junio 2006

Actualidad

Hablando claro

Reportaje

Primer contacto

Reportaje

A examen

¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

¡¡De regalo!! DVD para PC con 14 DEMOS y UN JUEGO COMPLETO



Este mes el juego completo «Robin Hood: Defender of the Crown», las revistas de 2000 en PDF, 14 demos –«Titan Quest», «Rise & Fall», etc.– y mucho más...



Pág. 26

Reportaje

SPORE

El creador de «Los Sims» prepara una nueva genialidad y nosotros te descubrimos todos sus secretos.

Pág. 68

Review

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Es el juego de acción táctica más esperado por todos los aficionados. ¿Quieres saber por qué? Te lo contamos aquí.



Solución

TOMB RAIDER LEGEND

¿Tienes problemas para guiar a Lara? Te ayudamos a llegar al final.

Pág. 106

índice por juegos



«Brothers in Arms Hell's Highway» nos devuelve al frente

El último asalto de la guerra

La tercera entrega de la serie te lanzará en paracaídas con tus hombres sobre territorio enemigo para participar así en una de las operaciones más famosas de la 2ª Guerra Mundial

➲ Acción ➲ Gearbox ➲ Ubisoft ➲ Finales de 2006



▲ Tu personaje será el jefe de pelotón Matt Baker, al frente de unos cuantos hombres que seguirán tus órdenes ciegamente en una campaña de descabelladas misiones.

Después de las dos primeras entregas, -ambas aparecidas el año pasado- «Brothers in Arms» se ha convertido en uno de los referentes de la acción bélica. Te pone al mando de un pelotón de soldados con un control sencillo y eficaz, un argumento propio del mejor cine bélico y un nivel técnico excepcional... Bien, pues la tercera, «Brothers in Arms Hell's Highway», está ya en camino y para este mismo año...

Esta vez tomarás parte en la operación "Market-Garden", -una de las ofensivas más audaces de la 2ª Guerra Mundial- que, con el objetivo de precipitar el final del conflicto, dio lugar al mayor asalto aerotransportado de la Historia. Evitando el fuego enemigo con el tiempo en contra, tu protagonista Matt Baker, -junto a sus hombres de la 10 División Paracaidista- se enfrentará a una campaña que se irá complicando más y má en cada misión, desvelando un argument que promete ser, al menos, tan absorbent como en las entregas anteriores.

Si no te atrapa su argumento, seguro que l hará su calidad técnica, basada en DirectX 10 Aunque, para ello, será inevitable actualizars al nuevo sistema operativo Windows Vista.. Pero su innovación no se queda ahí, «Brother in Arms Hell's Highway» introducirá tambié nuevos elementos en la jugabilidad de la serie y un modo online, que ha sido totalment rediseñado. En definitiva, esta nueva entrega viene con un montón de promesas, per como no sería la primera vez que la serie no sorprende, hay motivos de sobra para mantener las espectativas en lo más alto. Con batallas como ésta, se ganan las guerras. ▪



▲ Los entornos urbanos cambiarán radicalmente la acción, así como el armamento más adecuado para cada situación.

La operación aerotransportada más importante de la 2ª Guerra Mundial será el escenario principal de la acción

Acción y villanías en «Overlord»

¿Eres malo o realmente malo?

➲ Acción ➲ Triumph Studios ➲ Codemasters ➲ Verano 2007

«Overlord» es el proyecto de un juego de acción en tercera persona en el que serás un poderoso señor oscuro, al que siete héroes le arrebataron su reino para gobernar ahora con mayor crueldad de lo que tú hacías. Tus antiguos vasallos están deseando que seas tú el que les vuelva a esclavizar... Para recuperar tus dominios, contarás con un ejército de criaturas a tus órdenes que tendrán su propia IA. Habrá detalles originales como el de poder forjar tus propias armas, mucha libertad de acción y la posibilidad de tomar decisiones. Podrás ser un villano cualquiera, -de los que se les acaba cogiendo cariño- o un ser realmente despiadado. Como puedes sospechar, el juego estará lleno de humor negro y quiere darle la vuelta a los tópicos de la fantasía heroica, combinando acción, aventura y parodia. ▪





▲ ¿Hasta dónde llega tu villanía? En «Overlord» podrás ser tan sólo malo o... realmente perverso.

Procesador de nueva generación FX-62

Diseñado para jugar

➲ Hardware ➲ AMD ➲ Ya disponible

AMD ha presentado una nueva familia de procesadores, todos ellos basados en un mismo socket, el AM2. Con ello, se unifica la plataforma sobre la que podrán ser instalados. La compatibilidad y la posibilidad de intercambiar los procesadores será mucho mayor dentro de la amplísima gama de procesadores de AMD. Destaca, entre todos ellos, el modelo Athlon 64 FX-62: es el más alto de la gama y está diseñado para ofrecer el máximo rendimiento en las aplicaciones más exigentes, incluyendo, por supuesto, los juegos de última generación. Ya está a la venta. ▪



▶ El FX-62 es el primer chip Athlon 64 FX sobre el socket AM2. Ofrecerá soporte para DDR2 de doble canal.

«Hell's Highway» ofrecerá acción bélica de la mejor: cubrirse, disparar, avanzar, decidir la posición y acción de cada uno de tus hombres...

Los horrores de la guerra estarán contemplados desde una perspectiva más amplia, que irá más allá del realismo en el combate entre soldados.

También, al igual que las anteriores entregas de «Brothers in Arms», los vínculos personales aportarán cierta profundidad dramática a la historia.

La cifra



50.000

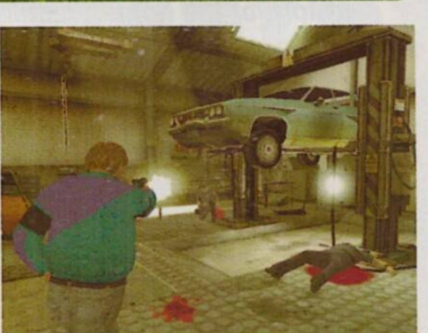
...metros cuadrados son los que ha ocupado la última edición del E3 en Los Angeles. Son también los metros que hemos tenido que patearnos, una y otra vez, durante los días de la feria para hablar con los desarrolladores y ver las novedades –¡no te pierdas el reportaje!– que llegarán los próximos meses. Todo un lujazo... algo cansado, eso sí.

Adaptación del film «Reservoir Dogs»

Los perros de Tarantino

Acción · Volatile · Eidos · Agosto

El juego que inspirado en «Reservoir Dogs», el primer éxito cinematográfico del famoso director Quentin Tarantino, está casi a punto. En él tomarás el control de cada uno de los seis atracadores que protagonizaron la película, alternando de uno a otro, a través de una sucesión de las escenas de la trama. Cada personaje tendrá sus propios movimientos especiales, niveles de adrenalina, –que podrá emplear en los momentos de mayor tensión– y un indicador que medirá su nivel de moral según las decisiones que tomes. Toda la acción de la película formará parte del juego, –al igual que su popular banda sonora– pero a la vez, irá más allá y desvelará secretos que quedaron en el aire en el cine y que ahora podrás descubrir.



En «Reservoir Dogs» alternarás el control de los seis atracadores, recreando escenas de la película.



Tendrá un sistema que mide el "talento" de los protagonistas para amenazar, coaccionar y sonsacar...

últimahora



Guild Wars acelera el ritm

El juego de rol online está en u gran momento. Tras su primere expansión «Factions», –que s juega de modo independiente sus creadores quieren doblar ritmo de lanzamientos: el jueg tendrá, a partir de ahora, ur expansión cada seis meses.

Muchos juegos van al cin

Un avalancha de adaptacione cinematográficas de videojueg están en camino: «Onimusha y «Driver» ya están en march Pero además, Konami negoc con los derechos de «Metal Ge Solid» y Blizzard con los del ur verso de «Warcraft».



«Disciples» se pone al d

La serie de Strategy First q combina rol y estrategia vuel con «Disciples III: Rennaisanc para ofrecer combates entre tr razas de trasfondo fantástic Con la colaboración de Akella el desarrollo, la serie dará un n table salto en el aspecto técnic

¿Quieres ser beta-teste

Tendrás que darte prisa en ir cribirte si quieres ser uno de l primeros en probar «Archlor o «The Lord of the Rings Onlin Ambos juegos de rol online s rán publicados por Codema ters antes de que termine el a Visita *www.archlordgame.co* y *www.lotro-europe.com*



Con Windows Vista se jue

Bill Gates ha adelantado ya gunos juegos que podremos d frutar en su sistema nuevo o rativo: «Age of Conan», «Halo «Flight Simulator X», «Alan Wa «Hellgate London» y el impre nante «Crysis» están en la lis

El Termómetro

Caliente

Fenimore será europeo. La aventura gráfica de los españoles Revistronic, «Fenimore Fillmore's Revenge» será distribuida por Micro Application en el mercado europeo. Tras «3 Skulls of the Toltecs» y «The Westerner», Revistronic volverá al Salvaje Oeste a principios de 2007.

NVIDIA te aconseja. La compañía ha puesto en marcha su NZONE, una página web en **www.nzone.com** con una herramienta para chequear la configuración de tu PC y así confirmar si cumples los requisitos de los juegos más actuales, conforme a una relación de los mismos que han colocado en la página.

Templado

Universidad y Civilización. El pasado mes de mayo tuvieron lugar unas exitosas Sesiones de Historia en la Universidad Complutense de Madrid, durante las cuales dos profesores impartieron charlas apoyadas con el videojuego de estrategia histórica «Civilization IV», tras las cuales se celebró además un reñido campeonato.

Que no nos falten FIFAs. No temas, que de eso se encargará EA Sports, quienes acaban de firmar con la FIFA un acuerdo para seguir desarrollando su popular simulador futbolístico y llenar el mercado de versiones al menos hasta el próximo año 2014.

Frío

Alégrate: estamos perdidos. Y todo gracias al canal de televisión ABC, responsables de la conocida serie de televisión "Perdidos" quienes están desarrollando un juego interactivo masivo que obligará a intercambiar datos y pistas entre el juego y la conocida serie de televisión.

007 no se jubila. El conocido espía de ficción seguirá salvando el mundo y bebiendo Martini, ya que si bien EA ha cedido los derechos que tenía para desarrollar juegos inspirados en James Bond, Activision se ha hecho con ellos. Larga vida a 007.

«Joint Task Force» incorpora vehículos y armas oficiales

Así es la guerra

Estrategia · Most Wanted · Vivendi · Otoño 2006

La estrategia en tiempo real de «Joint Task Force» pretende desmarcarse de otros juegos carácter táctico y, para ello, introduce la generación de créditos para obtener refuerzos y mejorar las unidades que se consiguen a través de los objetivos. El conflicto estalla en 2.007, cuando acciones terroristas obligan a los líderes occidentales a crear una fuerza de élite, la Joint Task Force. Asumiento su mando, te introducirás en una campaña recreada con toda espectacularidad sin perder de vista el realismo, físicas complejas y entornos 3D muy detallados.

▲ Combates en tiempo real entre las fuerzas del escuadrón de élite Joint Task Force y grupos insurgentes terroristas que azotan distintos puntos del planeta.

▲ El detalle de sus gráficos, la variedad de vehículos y armamento, junto con una recreación física realista, prometen ofrecer un gran espectáculo visual.

◀ Los vehículos y el armamento del juego son totalmente reales.

Las conquistas de «Glory of the Roman Empire»

Imperio, gloria y batallas

Estrategia · Haemimont Games · Por confirmar

Los creadores «Imperivm» tienen ya casi listo un nuevo juego de estrategia que, a pesar de estar inspirado también en el Imperio Romano, se diferencia de la conocida serie. «Glory of the Roman Empire» ofrecerá una campaña con treinta misiones en las que levantar tu imperio, gobernar y emprender la conquista militar. Al igual que los anteriores títulos de Haemimont, se espera que sea FX Interactive su distribuidora en España, aunque aún no está confirmado.

¿Sabías que...

... Blizzard está cerrando cuentas de jugadores en su «World of Warcraft»?

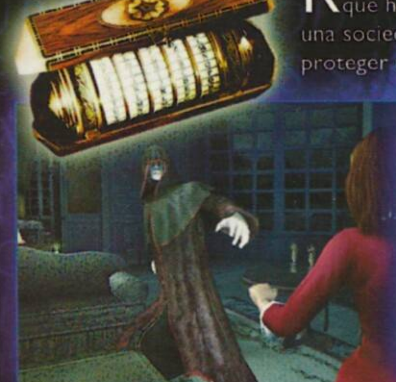


Blizzard está dispuesta a no tolerar ni un sólo comportamiento que vaya en contra de las reglas de su popular juego de rol online «World of Warcraft». Con el fin de evitarlo ha estado cerrando ya varios miles de cuentas de jugadores que habían incumplido las normas establecidas por la propia Blizzard. Entre las acciones prohibidas, las más perseguidas son las de utilizar algún tipo de programa externo para conseguir objetos y dinero, o vender dinero del juego, objetos o personajes, a cambio de dinero real.

DIAVOL IN DRACON!

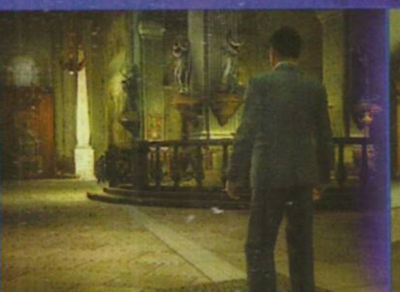
Descifra el Código.

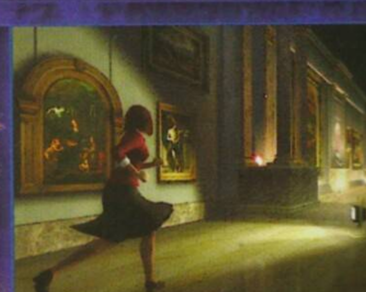
EL CÓDIGO DA VINCI

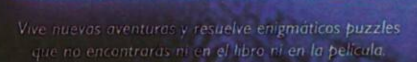


Resuelve los misterios y puzzles que van más allá de lo que hayas leído o visto. Elude la peligrosa amenaza de una sociedad clandestina que no se frenará ante nadie para proteger un secreto oculto hace 2.000 años.









Vive nuevas aventuras y resuelve enigmáticos puzzles que no encontrarás ni en el libro ni en la película.

Sigue todas las pistas ocultas en las obras maestras de Da Vinci que te llevarán a descubrir el lugar donde se oculta el Santo Grial.

Explora los lugares más famosos como el Louvre, la Abadía de Westminster o Saint Suplice.

Una gran dosis de diversión que mezcla combate, sigilo, exploración y resolución de puzzles.

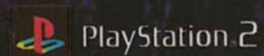
Toda una nueva aventura ya a la venta
En cines a partir del 19 de Mayo.

Telefónica



En exclusiva en tu **movistar.**
Entra en emoción> Novedades.







COLUMBIA PICTURES







Breves

Ragnarok Online. El juego de rol online más jugado del mundo (25 millones de usuarios registrados) llega a España. Gráficos 2D, estética japonesa y 9 euros de cuota mensual. **www.rohispano.com**



Seis nuevas tiendas Game. La cadena especializada en videojuegos inaugura seis nuevos locales en Asturias, Badajoz, Gandía, Moratalaz, Sant Adriá de Besós y Zargoza, teniendo ya un total de 138.

«Hellgate London» en viñetas. Aún no ha salido el esperado juego de rol de Flagship y ya se ha empezado a publicar un cómic basado en el mismo y editado por la conocida editorial Dark Horse.



«Eragon», el granjero que salvará un Imperio

A lomos de un dragón

Acción/Aventura · Stormfront · Vivendi · Diciembre 2006

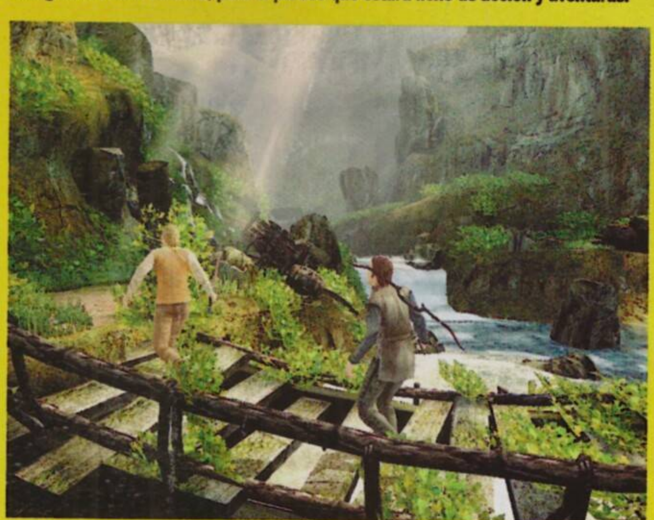
Justo antes del E3 tuvimos ocasión de conocer «Eragon» en una presentación previa a la feria a la que nos convocó Vivendi. Su título responde al de una película que, a su vez, se inspira en una popular novela de fantasía del escritor Christopher Paolini.

En «Eragon» te convertirás en un granjero al que un dragón revela su destino, el de salvar –o destruir– un Imperio. Como imaginas, un destino tan importante implica aventuras de dragones legendarios, magia y batallas que, según avancemos, serán más épicas y espectaculares. Parte importante del juego transcurrirá a lomos de un dragón, Saphira. Con él te enfrentarás a otros dragones en un modo vuelo que incluirá combate cuerpo a cuerpo y con aliento de fuego. También incluirá un modo multijugador cooperativo para dos jugadores.

El juego será lanzado simultáneamente al estreno de la película, en cuyo rodaje participan actores como Jeremy Irons o John Malkovich, y Stormfront está colaborando estrechamente con el equipo del film para adaptar fielmente la historia, los personajes y la riqueza visual del mundo de Alagaesia. Su estreno y el lanzamiento del juego coincidirán a finales de año.



El protagonista pasa de ser un humilde granjero a héroe y jinete de dragones. «Eragon» no será sencillo, pero sí parece que estará lleno de acción y aventuras.



Todo un viaje épico a través de los hermosos escenarios del mundo de Alagaesia. Una aventura para la que estabas predestinado desde tu nacimiento.

140 héroes en «Marvel: Ultimate Alliance»

Reunión masiva de superhéroes

Acción/Rol · Raven Software · Activision · Otoño 2006

¿Te gustan los superhéroes? Pues te vas a empachar de tanta hazaña y mallas de colores porque el último juego de Raven y Activision, «Marvel: Ultimate Alliance», incluye la cifra récord de más de ciento cuarenta personajes Marvel, –veinte de ellos, además, serán jugables–, incluyendo al Capitán América, Spiderman, Lobezno o Blade. Pero no sólo es cuestión de números sino de jugabilidad: la combinación de rol y acción del juego te permitirá crear un equipo, personalizarlo y aumentar sus poderes y habilidades a través de numerosas misiones que te llevarán por una u otra parte de la trama del juego. El juego incluirá modos multijugador, tanto cooperativos como competitivos, y tantas y tan interesantes características como villanos a zurrar, todo a partir del otoño de este año.

El volante G25 reinventa el estilo racing

Así da gusto conducir

Hardware · Logitech · Ya disponible

Logitech ha presentado su G25 Racing Wheel, el volante más preparado para sacar lo mejor de la experiencia de conducir un coche en un videojuego. El conjunto está formado por una palanca de cambios guiada de seis velocidades, un pedal de embrague, dos motores con tecnología Force Feedback y un volante de 28 centímetros de diámetro con giro de 900º. Compatible con gran parte de los juegos de conducción de PC y PS2, encontrarás una lista de los títulos preparados para él en **www.logitech.com**.

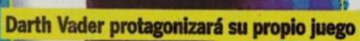


Si lo tuyo es la velocidad este conjunto de conducción tiene todo lo que necesitas.

En voz baja...

... intercambian expectativas los fans de Star Wars tras saber que Jim Ward, de LucasArts ha anunciado que la compañía desarrollará un juego de la saga profundizando en uno de los personajes más carismáticos del popular universo de ciencia-ficción: el Jedi oscuro Darth Vader.





Darth Vader protagonizará su propio juego

Los + esperados

Si pensabas que este iba a ser un verano tranquilo, olvídate. La llegada de «Prey», «Titan Quest» o «Rise & Fall» animarán el cotarro, pero es que si te fijas en todo lo que viene detrás... «Hellgate London», «Neverwinter Nights 2» y un largo y jugosísimo etcétera. ¡Prepárate!

Parrilla de salida

Rise & Fall. Civilizations at War

JUNIO 2006 · ESTRATEGIA · MIDWAY · PC



Su desarrollo no podría haber sido más accidentado –cierre de Stainless Studios incluido– pero todas las dificultades han sido superadas y el juego es de lo más prometedor.

Titan Quest

JUNIO 2006 · ROL/ACCIÓN · IRON LORE/THQ · PC

Con clara inspiración en «Diablo», gráficos 3D y atractivos toques mitológicos, Iron Lore pretende ir mucho más allá y elevar significativamente el listón.



Prey

JULIO 2006 · ACCIÓN · HUMAN HEAD/3D REALMS/TAKE 2 · PC/XBOX 360

Es tan impresionante como nos habíamos imaginado. Una jugabilidad de infarto y conceptos rompedores en un juego que parece estar destinado a revolucionar el género.

Hellgate London

VERANO 2006 · ROL · FLAGSHIP/NAMCO · PC

Rol en primera persona de los creadores de un juego tan histórico y legendario como lo fue «Diablo». ¿Serán capaces de superarse a sí mismos con este trabajo?

Calentando Motores

Splinter Cell. Double Agent

SEPTIEMBRE 2006 · ACCIÓN · UBISOFT · PC/PS2/XBOX/XBOX 360



Hemos ido a París, lo hemos jugado y nos hemos llevado una soberana sorpresa. El inimitable Sam Fisher vuelve de nuevo y además lo hace en mejor forma que nunca.

Neverwinter Nights 2

SEPTIEMBRE 2006 · ROL · OBSIDIAN/ATARI · PC

El listón está muy alto, pero Obsidian asegura estar a la altura del desafío. Desde luego, las primeras impresiones que nos hemos llevado del juego son estupendas.

Battlefield 2142

OTOÑO 2006 · ACCIÓN · EA · PC

La serie de acción bélica online de Electronic Arts, tras recrear diversas guerras y escenarios, da un paso adelante lógico y traslada sus batallas al futuro.



Unreal Tournament 2007

OTOÑO 2006 · ACCIÓN · EPIC GAMES/MIDWAY · PC

Es uno de los más esperados por los fans de la acción más trepidante, y ahora pondrá a prueba su paciencia retrasándose desde la primavera hasta el próximo otoño.

En boxes

Medieval 2. Total War

INVIERNO 2006 · ESTRATEGIA · C. ASSEMBLY/SEGA · PC



La nueva entrega de la saga de estrategia «Total War» vuelve con la promesa de llenar los campos de batalla con aun más miles de soldados.

Spore

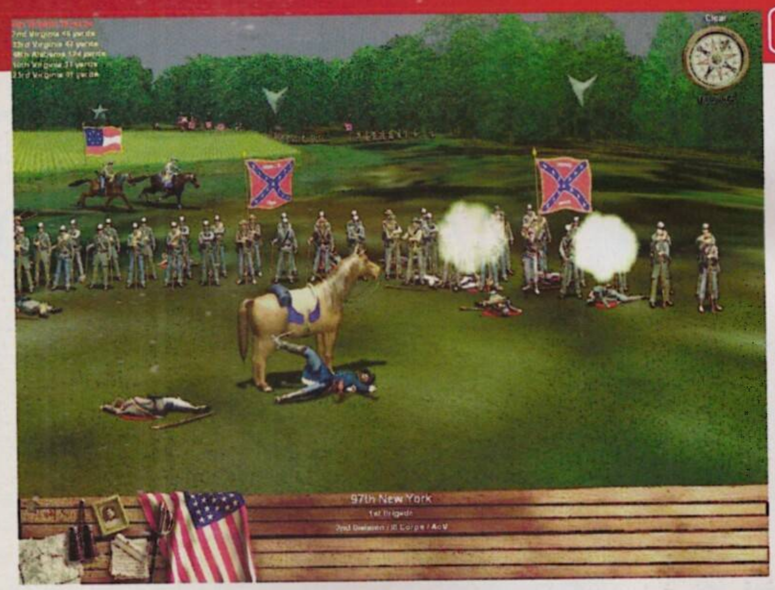
2006 · ESTRATEGIA · MAXIS/EA · PC

La última idea del genial Will Wright lo tiene todo para hacer un juego original, profundo, lleno de posibilidades y lo más importante: divertidísimo de jugar.

Crysis

FEBRERO 2007 · ACCIÓN · CRYTEK · PC

Los creadores del magistral «Far Cry» vuelven a la carga con la nueva tecnología «CryEngine 2» y lo cierto es que las expectativas no podrían estar más altas.



Guerra civil en «Take Command: 2nd Manassas»

America en combate

Estrategia · MadMinute/Paradox · Friendware · Junio

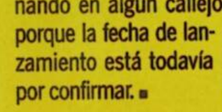
Todos los fans de la estrategia histórica estarán encantados de ver en el mercado un nuevo juego de Paradox. En esta ocasión la propuesta es «Take Command: 2nd Manassas», un título que te traslada a 1862, año en el que tuvo lugar la campaña 2nd Manassas de la Guerra Civil Americana. A través de cuarenta y ocho escenarios se recrearán fielmente sus tres batallas mediante mapas basados en registros históricos y ofreciéndote tres modos de juego diferentes en los que comandarás miles de tropas de infantería y artillería sobre un terreno 3D. ¿No es la oportunidad que estabas esperando para desenfundar tu sable y ejercer de general?

«Soccer Fury», el proyecto español de NCSoft

Fútbol en la calle

Acción · Digital Legends · NCSoft · Sin confirmar

«Soccer Fury» es el nuevo proyecto de la compañía española Digital Legends. El juego combinará fútbol callejero y lucha y será publicado por NCSoft a nivel internacional. Un proyecto con algunas claves interesantes: las competiciones serán online entre equipos de tres luchadores/jugadores totalmente personalizables en aspecto y habilidades, con numerosos movimientos especiales para cada jugador y tácticas de equipo, la posibilidad de aumentar las habilidades de los jugadores tras los partidos, unos espectaculares gráficos 3D que cuentan además con la captura de movimientos de uno de los mejores jugadores del mundo en estilo libre... todo apunta a que «Soccer Fury» será responsable de que internet se llene de equipos compitiendo entre sí. Eso sí, no te des tanta prisa y vete entrenando en algún callejón porque la fecha de lanzamiento está todavía por confirmar.





Si te gustan los deportes de contacto, verás lo duro que puede ser el fútbol en la calle «Soccer Fury»: aquí Ronaldinho no dura ni un minuto.

La acción invade tu PC

Crysis

CRYTEK/E.A. ACCIÓN INVIERNO 2006

▶ Prepara tus fuerzas para contener la invasión alienígena. Por tierra, mar y aire tendrás que hacer frente a la invasión. Los tres grandes episodios en que se dividirá «Crysis» concluirán, tras una guerra brutal contra el invasor en plena selva, en una confrontación no menos intensa en los cielos, volando entre nubes y combatiendo a bordo de cazas ultramodernos en una lucha como nunca has vivido en un juego de acción. ¡Genial!





▲ Conduce tus vehículos... ¡y cuida de ellos! Camiones, tanques, lanchas, helicópteros... muchos vehículos a tu disposición, sí, pero, ¡ojo!, que el enemigo no dudará en hacerlos saltar por los aires cuando aún estés dentro. Y créete que lo de saltar por los aires será literal, porque hasta en eso será realista «Crysis», con una explosiones alucinantes.



◂ ES EL FUTURO Y NOS ESTÁN INVADIENDO... ¡A LAS ARMAS! Un asteroide cae a la Tierra. Es 2019, Corea del Norte ocupa la isla donde ha caído y EE.UU. responde mandando a los Delta Force. Pero el asteroide es una nave alienígena. La invasión de la Tierra ha comenzado... ■

▴ ¡Explosiones, disparos, árboles reventados, humo por todas partes...! Los creadores de «Far Cry» tienen entre manos el que, posiblemente, será el juego de acción más impactante de la próxima temporada. Máximo realismo, gráficos de impresión, un argumento atractivo y una IA para quitarse el sombrero. Eso es lo que promete tener «Crysis» a raudales. ■

▴ Sí, la acción de «Crysis» te va a dejar petrificado... bueno, mejor dicho, helado. Y es que los alienígenas quieren invadir nue[stro] mundo usando una tecnología capaz de cambiar el clima, conduciéndonos a una glaciación. De hecho, hasta alguna de su[s] armas se basa en el frío y es capaz de de[jar] convertido en hielo todo lo que toque. ■

◂ Coordina a tu equipo y enfréntate a la amenaza extraterrestre. En «Crysis», a diferencia de «Far Cry», no estarás solo. Un equipo de soldados de elite se unirá a ti en tu intento por salvar al mundo. Su IA, combinada con la de los enemigos, dará como resultado una experiencia tan intensa y realista que vas a alucinar, creyendo que estás metido de verdad en una guerra de ciencia ficción, en la que tanto tu destreza como la tecnología de tus armas y tu uniform[e] te ayudarán a combatir al enemigo y... ¿vencerlo? ■

De fría nada... ¡guerra total!

World in Conflict

MASSIVE/SIERRA · ESTRATEGIA · PRIMAVERA 2007

¡Escenas del apocalípsis! En 1.989, en vez de caer el muro de Berlín y disgregarse la Unión Soviética, el Pacto de Varsovia se lanza a una ofensiva desesperada contra EE.UU. y sus aliados. La guerra total estalla y se lía una que sólo tú podrás resolver, como general, al mando de uno de los bandos.

¡DE RUSIA A AMÉRICA! ¿Qué hubiese pasado si una crisis en la Guerra Fría desata la guerra total? Por un lado está la Unión Soviética y, por otro, la OTAN y los Estados Unidos. Vivirás una Historia alternativa en la que hasta puedes invadir Estados Unidos.



¡Si es que parecen de verdad! Bueno, y lo parecen porque lo eran. Las fuerzas reales de la época están fielmente representadas en «World in Conflict», por ambos bandos: OTAN y Pacto de Varsovia. Además, la nueva tecnología desarrollada por Massive para el juego ofrecerá unas batallas de lo más realista.

¿A que nunca soñaste con vivir la estrategia desde esta perspectiva? Y es que «World in Conflict» tendrá un multijugador brutal, donde si juegas en equipo tendrás que asumir un rol específico entre distintas divisiones, para lograr la victoria: aire, infantería...



◄ **¡DE NUEVA YORK AL INFIERNO!** Edward Carnby, el protagonista del primer "survival horror" de la historia, regresará en 2007 en un nuevo «Alone in the Dark», en el que Nueva York ha caído bajo un influjo maléfico procedente del Más Allá. ■

Más solo que la una

Alone in the Dark

➔ EDEN GAMES/ATARI ➔ ACCIÓN/AVENTURA ➔ 2007

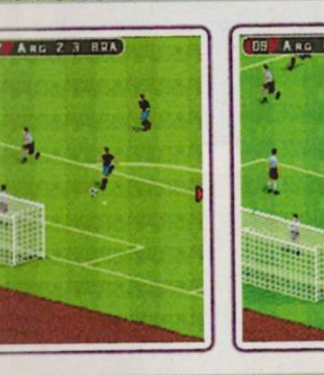
▲ **¡Prepárate para llevarte unos cuantos sustos!** Que los habrá y gordos en el nuevo «Alone in the Dark». Y además, para llevar las cosas al límite de la tensión, en Eden están diseñando una estructura narrativa en plan serie de T.V., con misiones a modo de "capítulos", de una media hora de duración, que incluirán "resúmenes" de lo ocurrido en el capítulo anterior y de lo que pasará en el siguiente. ¿A que mola? ■

▲ **Pero, ¿qué está pasando en Manhattan?** ¿Se están abriendo las puertas del Infierno en la ciudad más cosmopolita del mundo o es que Carnby es un poco gafe? Y, por cierto, ¿cómo ha llegado Edward Carnby hasta Central Park desde la mansión Derceto.... ¡viajando en el tiempo desde 70 años atrás!? ■

◄ **¡El «Alone» más real de la historia!** La nueva entrega de «Alone in the Dark» será la más realista de todas, además de por unos gráficos de impresión, por el uso de la física de forma constante, para que veas objetos que vuelan y -¡glups!- cadáveres arrastrados por manos invisibles... ■

Vive la Copa Mundial de la FIFA en tu Móvil








EA Sports te trae el juego oficial de la Copa Mundial de la FIFA a tu móvil

Descárgatelo con tu Movistar entrando en: emoción > videojuegos

Precio de descarga 4€, (impuestos indirectos y tráfico GPRS no incluidos)

www.ea-mobile.com









Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que opines y te hagas oír.

Más talleres

Quiero felicitaros por recuperar para la revista la sección del Taller de Juegos, pero me gustaría pediros, primero que sea permanente, y luego que incluyáis también en la sección en futuros números tutoriales para programas de desarrollo gratuitos e independientes (o sea que no necesites tener ningún jue-


TALLER DE JUEGOS
El Editor de Battlefield 2

go para hacerlos funcionar) tipo «Adventure Game Studios» o «Wintermuther». ■ **Leo Marqueta**

R. Tu idea es muy interesante, lo que pasa es que se sale un poco de lo que pensamos que debe ser el Taller de Juegos, que es una sección en la que ofrecer una introducción a los editores más sencillos, siempre de juegos muy populares –de hecho, por eso la sección no es fija, porque depende de que haya en el mercado un juego con editor que responda a estos criterios–. Lo que tú propones es algo mucho más gordo, casi un curso de iniciación al desarrollo de videojuegos, y aunque estaría muy bien, algo así, por su complejidad necesitaría probablemente un suplemento aparte. Por supuesto, anotamos tu idea y, quién sabe, quizá algún día...

Cuestión de pasta



He leído en vuestra sección de noticias que a la hora de comprar Lionhead tanto Ubisoft como Microsoft estaban interesadas, aunque al final se la ha quedado esta última. Pues la verdad, yo quiero decir que hubiera preferido que hubiera ido a parar a manos de Ubi. ¿Por qué? Pues simplemente por los precios a los que sacan los juegos. Fijaros por ejemplo en «Brother in Arms: Earned in Blood» y «Age of Empires III», dos juegos excelentes, ¿no? Pues el primero, de Ubi, cuesta 20 euros y el segundo, de Microsoft, 60... ¿Hace falta decir más? ■ **Pablo Vizán**

R. Está claro que, en general, la política de precios de Ubisoft está mucho más ajustada y es más razonable que la de Microsoft, pero la verdad es que hay poco que podamos hacer excepto quejarnos y pedirles que se fijen un poco en la competencia, a ver si toman nota. Esperemos, por lo menos, que no se les vaya la pinza demasiado y que no nos toque pagar una burrada por «Black & White 3» o por «Fable 2»... cuando salgan, claro.

LA QUEJA
Cuestión de mando

Quiero protestar por lo que creo que es una tomadura de pelo de Microsoft. Resulta que el pad de Xbox 360 (un pad estupendo, eso sí) se vende también en versión PC. Pues bien, ambos son idénticos, pero el de PC cuesta 5 euros más. ¿La excusa? Que incluye un adaptador para USB y unos controladores. Lo correcto, creo yo, hubiera sido incluir el adaptador gratis con todos los mandos, que no debe ser tan caro, y que los controladores te los pudieras bajar de Internet. ¿O no? ■ **Luis Matas**

La verdad es que sí que podrían habérselo "currado" un poco más y no sólo por el precio, que ya es bastante, sino porque, si tienes una consola y un PC, resulta que no puedes utilizar los pads en tu ordenador, ya que ni los drivers ni el adaptador se pueden conseguir por separado. Desde luego, la mejor solución, con diferencia, hubiera sido la que tú propones.



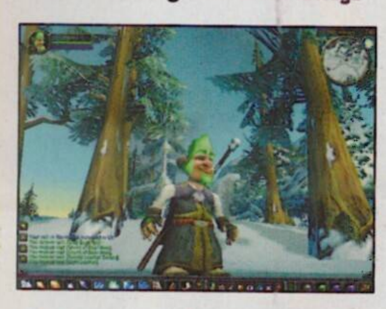
Exclusivas reales

Soy un jugador de PC relativamente novato y os escribo porque hay una cosa que me sorprende bastante... Resulta que a veces veo en vuestra portada el sello "Exclusiva" a propósito de algún juego, y luego, un mes después, veo el mismo sello acerca del mismo juego en otras revistas de la competencia. ¿A ver si es que la palabra "Exclusiva" no significa lo que yo creo? ■ **Sergio Pereda**

R. Puedes estar tranquilo que no hay una nueva versión del diccionario de la Real Academia circulando por ahí... o al menos nosotros no la tenemos ;-) Cuando nosotros hablamos en "exclusiva" de un juego, es porque tenemos abundante información acerca de él (no una pantalla suelta o una nota de prensa) y porque la tenemos antes que nadie. De lo que hagan los demás, claro, no podemos responder...

En castellano... ¡y gratis!

Soy jugador de «World of Warcraft» y quiero decirle a Blizzard que ya se les podía haber ocurrido antes lo de traducirlo. Por que ya me diréis qué hago ahora, ¿sigo jugando en inglés pudiendo hacerlo en castellano o vuelvo a comprarme el juego y tiro mi copia en inglés a la basura? Cualquiera de las dos es una faena de las gordas. ■ **Iker Arteaga**



R. ¡Qué no, qué no! Que no te has enterado bien... Que va a salir en castellano, sí, pero si ya lo tienes en inglés sólo vas a tener que descargarte una actualización gratuita para convertirlo a la versión española. ¿Hemos llegado a tiempo o ya habías mandado la cabeza de caballo a Blizard? :-D

Juegos para Mac

Soy un usuario de Macintosh y os escribo porque las conversiones de juegos de PC a formato Mac son cada vez más numerosas y pienso que podríais reflejarlas en vuestra revista. Yo creo que bastaría con una nota en cada review indicando si el juego va a aparecer para los ordenadores de la manzana... ¿Qué os parece la idea? ■ **Cayetano Alonso**



R. Es verdad que cada vez hay más conversiones, –aunque pocas llegan a nuestro país–, lo que pasa es que mucho nos tememos que tienen los días contados con la llegada de los nuevos Macintosh duales, que pueden usar el sistema Windows. Vamos, que a partir de ahora los "Peceros" y los "Maqueros" seremos una única familia feliz :-P

LA POLÉMICA DEL MES
¡Ya te vale, Sid!

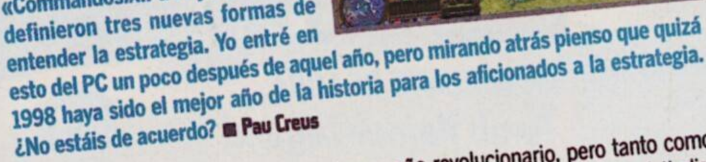
Soy un admirador de Sid Meier, pero, ¿no os parece que ya se está pasando un poco con eso de sacar "nuevas versiones" de sus juegos antiguos? Porque el nuevo «Pirates!» no estaba mal, pero, vamos, que era una copia del original, con un motor nuevo. Y ahora leo que está preparando una "revisión" de «Railroad Tycoon»... Para mí que le echa bastante "morro" a la cosa. ■ **Javier Vidal**

Lo que pasa es que a nosotros la nueva versión de «Pirates!» nos gustó casi tanto como la original y como era un juegazo... pues eso, que no nos sobra. Y en cuanto a «Railroad Tycoon», lo que se ha anunciado no es tanto un "remake" como una nueva versión del juego. Y, mira, si se tratara de otro a lo mejor te dábamos la razón, pero al viejo "tío Sid" tenemos que dale como mínimo el beneficio de la duda, ¿no crees?

CARTA DEL MES

Cosecha estratégica

● Revisando la Retromanía de hace un par de meses, dedicada a 1998, me di cuenta de que en ese año salieron a la venta nada menos que «Age of Empires», «Starcraft» y «Commandos»... tres juegazos que definieron tres nuevas formas de entender la estrategia. Yo entré en esto del PC un poco después de aquel año, pero mirando atrás pienso que quizá 1998 haya sido el mejor año de la historia para los aficionados a la estrategia. ¿No estáis de acuerdo? ■ Pau Creus



R. Pues hombre, desde luego que fue un año revolucionario, pero tanto como para decir que fue el mejor... eso es casi como preguntar cuál fue el mejor futbolista de la historia... vamos, que imposible conseguir que todo el mundo se ponga de acuerdo. Algunos, por ejemplo, se acordarán de 1990, cuando aparecieron «Civilization» y «SimCity» y otros incluso de este mismo año, que con «Rise of Legends», «Rise & Fall», «Medieval Total War» o «Spore» tiene realmente muy buena pinta.

Poca seriedad

● **Me parece que las compañías de videojuegos nos demuestran muy poquito respeto, para empezar porque prácticamente todos los juegos importantes se retrasan («Ghost Recon», «Unreal Tournament»...), cuando no, es porque van cargados de bugs («Oblivion») y si por casualidad se escapa alguno sin retrasos y sin bugs, lo sacan sin traducir y se lo cargan («Dark Corners of the Earth»)... Pues menudo panorama.** ■ Xavi Mir

R. ¡Jo!, tal como lo cuentas dan ganas



de echarse a llorar, "colgar el ratón" y no volver a probar más juegos que los de cartas... :-D Pero vamos, sin llegar a pintar la cosa tan negra, sí que es cierto que hay un buen montón de cosas que se podrían mejorar con tan sólo un poco más de interés por parte de las compañías y estudios desarrolladores.



R. Sí, si agradecidos estamos, pero vamos, ya que se han puesto lo lógico es que lo hubieran hecho bien, ¿no?... Se supone, eso sí, que va a aparecer un parche que corregirá la mayoría de estos problemas, pero mientras tanto, ahí queda tu tirón de orejas, que es bastante merecido.

Menudo chasco

● **Soy un aficionado al rol que se ha enganchado sin remedio a «Oblivion», en mi opinión el mejor juego de rol de los últimos años. Sin embargo, escribo para mandar un tirón de orejas a Take 2 por los fallos de traducción tan gordos que presenta el juego –"Los Cuchillas" por los "Blades" o "Nariz" (Nose) como "Ninguno" (None)–. Y lo peor es que todavía tenemos que estar agradecidos porque lo hayan traducido.** ■ Gen

¡Cómo os lo montáis!

● **Tengo que decir que hasta ayer mi único propósito en la vida era llegar a ser abogado, médico o algo igualmente aburrido, pero después de leer el reportaje de «Scarface» del mes pasado lo tengo claro... ¡Quiero currar en Micromanía! ¡Menudas chavalas que os gastáis en las presentaciones! ¡Menudo lujo asiático! Vamos, que ahora mismo os mando una review, a ver si triunfo, y que le den por saco al derecho :-D** ■ Santiago Alloza



R. Hombre, alguna compensación tenían que tener los "palizones" que nos damos para que la revista esté a tiempo en el quiosco, ¿no? Pero vamos, igual no deberías colgar todavía la toga, porque mucho nos tememos que las chavalas de «Scarface» no son la tónica común de las presentaciones, sino una excepción. Por otra parte hay que reconocer que el nuestro es un curro divertido, así que, tú mismo, si te animas ya sabes dónde estamos :-D

FORMIDABLE



Cada año mejor. A pesar de que, como todos los años, los agoreros insisten en vaticinar el "inminente" fin de los juegos de PC, la única verdad es que los juegos de ordenador gozan de mejor salud que nunca, tal como hemos podido comprobar en el último E3, donde los juegos más originales y revolucionarios han sido, como siempre, los "nuestros".

LAMENTABLE



Cada vez peor. Cuando ya pensábamos que no podíamos sorprendernos con la hipocresía de los estadounidenses resulta que nos enteramos que han subido la clasificación por edades a «Oblivion», porque en un mod del juego los modelos femeninos pueden aparecer "a pecho descubierto". ¡Ojo!, que no se trata del juego, sino de un modificación hecha por aficionados... Lo que hay que ver.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Axel Springer España S.A. Micromanía, C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Cuánto...

ruido habrá tenido que hacer NCSoft en su stand del E3 para que, en medio del escándalo que es la feria, la organización les hay multado justo a ellos por ruidosos

¿Cómo...

habrán sentado en Sony las incendiarias declaraciones de un alto cargo de Ubisoft en las que criticaba por "copiona" la recién anunciada PS3?

¿Por qué...

ha tenido que pasar tantísimo tiempo para llegue a España el celebrado juego de rol coreano «Ragnarok Online»?

¿Quién...

hubiera imaginado que Al Lowe, el creador de Larry, iba a volver a participar en el desarrollo de un juego, años después de abandon la industria por la puerta de atrás

¿Qué...

espectaculares efectos tendrá el nuevo chip de AMD en la jugabilidad de nuestros títulos favoritos, que justifiquen su enorme precio?

¿Por qué...

Pyro Studios no ha presentado en este último E3, por primera vez en mucho tiempo, ningún nuevo proyecto?

¿Quién...

es el responsable de que el nuevo juego de Indiana Jones, recién anunciado, no vaya a aparecer en PC?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en est sección, así como de resumirlas o extractar cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participante

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

A medio camino

He estado jugando a «Spellforce 2» y, la verdad, no acabo de verle la gracia. Yo hubiera preferido un gran juego de estrategia o uno de rol, pero me parece que al combinar esos dos elementos no llegan a destacar en ninguno de ellos. ■ Celia Alonso

La otra nota 



Es posible que, por separado, el juego no esté a la altura de otros títulos "especializados" en uno sólo de los dos géneros, pero yo creo que la combinación no sólo no le resta atractivo, sino que se lo suma, ya que resulta mucho más original y variado. Para mí la mezcla de estrategia y rol es una combinación perfecta.
D.M.S. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

¡Qué lento!

Soy un gran aficionado a la acción bélica, pero tengo que decir que me he llevado una gran decepción con este juego. Me parece que su desarrollo es excesivamente lento y que eso de tener que ir pensando cada paso que das se acaba volviendo aburrido en seguida. Yo creo que la nota que le habéis dado es exageradísima. ■ Carlos Boello

La otra nota 



Aunque estrictamente hablando es un juego de acción, su planteamiento táctico lo coloca casi más cerca de la estrategia que de la acción. Desde luego no es un «Call of Duty», pero eso no lo hace un mal juego y, de hecho, yo creo que no hay muchos juegos a la venta que ofrezcan más posibilidades tácticas que éste.
D.M.S. (Autor de la review)

Crashday

Puntuación Micromanía 83

¡Qué desmadre!

Hacía tiempo que no me divertía tanto con un juego de coches. Y además es variadísimo, porque lo mismo puedes echar carreras, que hacer acrobacias, que liarte a tiros... Vamos, que no entiendo por qué no lleva más nota. ■ Benito Zamora

La otra nota 88



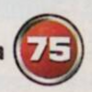
Aunque la diversión es uno de los factores más importantes a la hora de evaluar un juego, no es el único. «Crashday», por ejemplo, no resulta demasiado original, pues en realidad es una combinación de ideas más que probadas en otros títulos y, claro, eso le impide obtener una nota mucho mayor.
A.T.I. (Autor de la review)

Dungeons & Dragons Online

Puntuación Micromanía 82

Diversión total

Yo soy un aficionado a la versión de mesa de D&D y tengo que decir que este juego captura perfectamente su espíritu. Además, es el juego de rol online en el que es más fácil y divertido jugar en grupo. Vamos, que mis amigos y yo ya no quedamos en casa a jugar, sino en los servidores del juego. ■ Anton Urbina

La otra nota 



Es cierto que el espíritu D&D está ahí, pero también es verdad que parte de su atractivo es precisamente su variedad y a mí me parece que «D&D Online» no sólo no captura esto sino que, de hecho, resulta algo repetitivo. Añádele a eso algunos problemas de control y lo que te queda es un juego bueno que podría haber sido mucho mejor.
I.R.L. (Autor de la review)

Onimusha 3

Puntuación Micromanía 78

Único en su género

Creo merece más nota, porque en PC no podemos disfrutar de muchos juegos de este tipo. A mí me parece que se trata de un juego muy original y divertido y, además, tiene un argumento apasionante. ■ Enrique Vázquez

La otra nota 

Te aseguro que hemos tenido en cuenta su originalidad, pero aún así eso no basta para compensar los problemas de conversión ni los numerosos bugs. Agradecemos que traigan al PC juegos que tradicionalmente son sólo de consola, pero ya que lo hacen, hay que exigirles un mínimo de corrección técnica, ¿no te parece?
F.D.L. (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Monótono

Sus gráficos son muy buenos, pero su jugabilidad es totalmente repetitiva. Ni punto de comparación, por ejemplo, con «NFS: Most Wanted». Ahí sí que podías hacer cosas. ■ Fdo. Creus

La otra nota 80



Yo no creo que sea repetitivo. Lo que pasa es que tiene más de simulación que de arcade, justo al contrario que «NFS» y, claro, si los comparas, a la fuerza te tiene que parecer más aburrido. Pero a mí me parece que su jugabilidad sí que es variada y que el sistema de habilidades de tu piloto abre muchas posibilidades.
A.T.I. (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA



Puntuación Micromanía



La otra nota

Vuelta a los orígenes

No me divertía tanto con un «Tomb Raider» desde el primero de la serie y, de hecho, me parece que en muchos sentidos es aún mejor que aquél. Tecnológicamente, por ejemplo, el juego es sencillamente soberbio y la jugabilidad es mucho más variada. ■ Lluis Bonet

Los años transcurridos hacen que sea difícil comparar esta entrega con la primera. Hablas de tecnología, por ejemplo, pero el «Tomb Raider» original supuso, en su época, una revolución mucho mayor de la que ha supuesto «Legend» ahora. Y algo parecido se puede decir con respecto a la jugabilidad. Eso sí, en lo que estamos de acuerdo es en que es un juego estupendo. F.D.L. (Autor de la review)



La otra nota

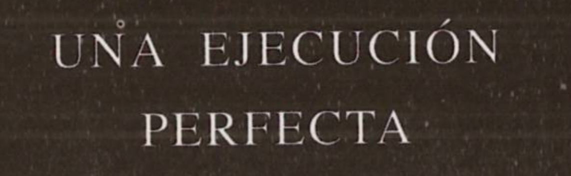
¿Esto es todo?

Creo que se trata de un buen juego, pero me parece que es excesivamente "consolero", sobre todo porque la cámara no acaba de colocarse bien, y que es exageradamente corto... y no precisamente barato. Vamos, que no es para tanto. ■ Domingo Alejos

Es cierto que da problemas de control si usas ratón y teclado, pero con un pad la cosa mejora bastante... y eso hay que tenerlo en cuenta. Lo de la duración tiene menos excusa, porque ciertamente debería haber incluido más "chicha", pero eso no afecta a su calidad, sino, en todo caso, a la relación calidad/precio. F.D.L. (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.





UNA EJECUCIÓN
PERFECTA
HITMAN
BLOOD MONEY
www.hitman.com
18+

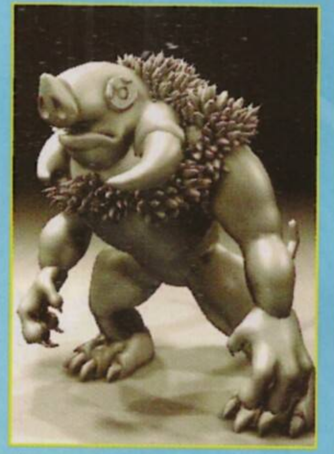
PlayStation.2
HITMAN

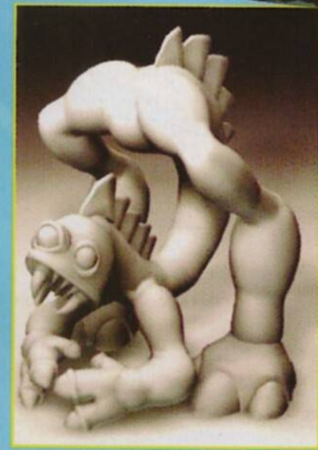
LA EVOLUCIÓN NO ES CAPRICHOSA...

» ¿POR QUÉ SON COMO SON? O, por qué eres tú como eres, que también podría ser. La vida y la evolución a veces parecen tener extraños caprichos –¿o no parece eso el ornitorrinco?– pero cuando el poder está en tus manos, puedes ser aún más retorcido...

» ADÁPTATE, SOBREVIVE Y DOMINA. Lo que «Spore» te permitirá es crear una especie tan inteligente, feroz o avanzada como desees, capaz de luchar, sobrevivir o convertirse en dominante. Y, además, interactuando con las de otros jugadores. ¿No es tan genial como impresionante?







La evolución tiene nombre propio

SPORE

Pocas veces se asiste al nacimiento de una genialidad. Uno de esos juegos que, según lo ves, huele a clásico y si, para rematar la jugada, encima te lo presenta su creador, no puede haber nada mejor. Bueno, sí, jugarlo. Pero, de momento, nos conformamos con conocer la nueva genialidad -otra- de Will Wright.

Es cierto que no es la primera vez que oyes hablar de «Spore». Ya el año pasado el mismo Will Wright nos contó en el E3 -y nosotros te lo contamos a ti- los primeros detalles de lo que era su nuevo proyecto. Y ya entonces -esas cosas se ven rápidamente, ya sabes- «Spore» empezaba a soltar un inconfundible aroma a clásico y a juego revolucionario. Pero, bueno, el mismo Wright decía que aún tenía mucho camino por delante, así que le dejamos trabajar tranquilo en su juego... hasta hoy. Porque hemos vuelto al E3, hemos vuelto a ver a Wright y a «Spore», hemos charlado con él y, amigo, esto ya no tiene vuelta de hoja.

Quizá sea el tipo de juego que te entusiasme o que odies -no dejemos de lado que hablamos de algo cuyo responsable se inventó «Los Sims»- pero, lo mires por donde lo mires, nunca habrás visto nada igual a «Spore». Será, sencillamente, el trabajo de un genio. Para lo bueno y para lo malo. Y, para nosotros, sin la más mínima duda, se ha convertido por derecho propio en el juego del E3 2006. Algo que está destinado a cambiar el modo de pensar sobre cómo se hacen los juegos.

Controla la evolución de una especie animal, en un juego que diseñarás a tu gusto en todos sus detalles

PERO, ¿QUÉ ES «SPORE»?

Pues la verdad es que no resulta nada fácil dar una respuesta a esa pregunta, dado que no es posible encontrar una referencia significativa en lo que a videojuegos se refiere. La respuesta más corta sería que es un juego en el que creas una especie animal, desde su "nacimiento" como ser unicelular, y vas controlando su evolución hasta que tu especie se transforma en una civilización capaz de explorar el universo. Tal vez, sólo tal vez, si te encuentras entre los más viejos del lugar, dirás: "¡eh!, yo he jugado a algo parecido. Había un juego llamado «Creatures» y unos bichitos llamados "norns"...". Pues sí, pero, créenos, «Spore» va a ser algo muuuuy diferente de aquel «Creatures», porque, para empezar, en «Spore» tú definirás el aspecto físico de tu especie y tendrás una libertad absoluta de juego durante las seis etapas evolutivas por las que pasará, antes de... pero no adelantemos acontecimientos, aún.

NO SE TRATA DE UN "BICHO", SE TRATA DE "TU BICHO"

La primera impresión que te producirá «Spore» es como si hubieras entrado en el "reino de los editores". Pasada la primera -y sorprendente- fase de ameba... sí, como suena, ameba, pues decíamos que pasada esa fase llegará el momento del primer salto evolutivo de tu especie. ¿Y en qué consiste eso de "evolucionar" en «Spore»? En los primeros compases del juego se tratará de que tu criatura alcance unos objetivos muy básicos entre los que se encuentran la supervivencia, la reproducción, la comunicación con sus congéneres y conseguir un cerebro grande. Bueno, podrás hacer muchas más cosas pero, de momento, basta con esto.

Pero, a lo que íbamos, una vez llegas a lo del salto evolutivo, ¿qué habrá que hacer? Pues ahí está el reino de los editores. Para empezar, piensa en cómo ►►

- **Género:** Estrategia/Simulación
- **Estudios/Compañía:** Maxis/Electronic Arts
- **Distribuidor:** E.A.
- **Idioma:** Castellano
- **Fecha prevista:** 2007
- **www.spore.com**

LAS CLAVES

- Crearás una especie animal que pasará por seis etapas evolutivas distintas, desde el estado celular hasta desarrollar una civilización con la que explorarás el espacio.
- Los diseños se basarán en una serie de editores con los que podrás crear criaturas, edificios, vehículos... como quieras.
- Podrás descargar de Internet criaturas y civilizaciones diseñadas por otros jugadores, integrarlas en tu juego e interactuar con ellas.
- La libertad para jugar como quieras será real y total, sobre todo en las últimas etapas del desarrollo evolutivo y social de tu especie.
- La IA promete ser de lo más espectacular que se haya visto nunca.

PRIMERA IMPRESIÓN

Diferente y... ¿genial y revolucionario? Se desarrolla a medida que lo juegas. No hay nada igual. Increíble.



▲ NACE, CRECE Y... ¡A REPRODUCIRSE! No hay reglas más básicas en la naturaleza ni en la evolución. Ahora bien... ¿y si tú controlas esa evolución?



▲ ¡LUCHA POR LA SUPREMACÍA! Más allá de la jungla y los estados primitivos, tu especie conquistará el universo... aunque sea a laserazo limpio.



▲ HMMM... CREO QUE LE HE GUSTADO. ¡Qué bonito es el amor! Aunque sea entre bichos raros, sí. Y es que encontrar pareja será tan vital como comer, si quieres que tus criaturas prosperen.



▲ ¡PERO MIRA QUE SON LISTOS! Tendrás que "jugar" y experimentar con tus criaturas para que se vuelvan más inteligentes y evolucionen. Dales distintos objetos y observa sus reacciones.





¡MI ESPECIE SERÁ COMO YO QUIERA!

JUGAR A SER DIOS. No, «Spore» no será un juego como los que hace Peter Molyneux. Pero crear una especie, controlar su destino y su evolución ¿no es como jugar a ser dios?... Sí, aunque Will Wright prefiere interpretar «Spore» como un desafío creativo para el jugador.

CREATIVIDAD AL PODER. Las seis partes de «Spore» llevan asociadas varios editores: de criaturas, de edificios, de vehículos... aunque el más llamativo es el de las criaturas: ¿cómo crearás a tu especie? ¿Qué hará para sobrevivir?



▲ ¡QUÉ PEQUEÑO ES EL MUNDO! Aunque los primeros momentos de «Spore» te dedicarás a experimentar y probar todo lo que quieras, al final buscarás nuevos sitios donde "jugar". Al final, hasta tu planeta se te quedará pequeño.

▶▶ quieres que sea tu bicho y, sencillamente, dibújalo. Agarra un sistema vertebral, estíralo, engrósalo, alárgalo, retuércelo... ¡lo que quieras! Luego, le podrás adosar brazos, patas, pezuñas, garras, boca de herbívoro, de carnívoro, antenas, plumas, escamas, aletas... lo que te de la real gana, de verdad. ¡Sin límites! Los resultados serán espectaculares, porque también te puedes dedicar a experimentar, simplemente para ver si esa criatura es capaz de dar dos pasos. Automáticamente, «Spore» asignará un estilo de animación a ese diseño que te acabes de inventar... ¡y funcionará casi seguro! ¿Cómo? El mismo Wright nos lo explica tomando como base una "tecnología extremadamente compleja", afirma. Ha de ser cierto, ya que no en vano el juego lleva en desarrollo la friolera de tres años. "El editor de criaturas", continúa Will Wright, "tiene como base una tecnología

Podrás descargar de Internet, e incorporar a tu partida, civilizaciones diseñadas por otros jugadores



▲ COMUNICARSE ES VITAL. Una de las claves de la evolución de tu especie será su capacidad de adaptación al medio, que se verá potenciada por la comunicación entre sus miembros.



▲ NO TODO HA DE SER CONQUISTA EN EL ESPACIO... Cuando empieces a explorar el universo, podrás dedicarte a crear alianzas o comerciar con otros planetas. Harás lo que quieras.



▲ ¡LO HAS CONSEGUIDO! Cuando tu civilización sea lo bastante extensa y avanzada tecnológicamente, crearás tu primera nave especial para explorar nuevos territorios: vítores, fuegos artificiales y danzas servirán para celebrarlo.



LA "SOPA" PRIMORDIAL

ASÍ EMPIEZA "TU" VIDA. El estado de ameba es casi sublime, pero en realidad es sólo una –la primera– de las seis partes en que «Spore» se divide. Un ser sin inteligencia, sólo con "instinto artificial" que le hace alimentarse de las células que lo rodean, se irá transformando poco a poco en una criatura autónoma que, en cada salto evolutivo, podremos ir moldeando a nuestro antojo para que intente triunfar en esa jungla que es el mundo de «Spore».

capaz de rivalizar con las herramientas de modelado de los animadores de Pixar, creando en tiempo real modelos basados en la integración de elementos básicos independientes y dando consistencia al resultado".

¡ESTÁN VIVOS!

Vas a empezar a alucinar cuando ya hayas llegado a este estado evolutivo de tu criatura. Verás cómo estará "viva" y empezará a moverse, con tu ayuda, por el entorno, cómo aprenderá, cómo se mezclará con otras criaturas y se enfrentará a ellas, cómo vencerá –o no– en esos enfrentamientos y cómo, poco a poco, estará lista para ir más allá: para encontrar pareja, reproducirse, hacerse más inteligente y ser capaz de pasar a crear una pequeña sociedad tribal, luego urbana, tecnológica, cultural y, finalmente, inventarse una nave espacial, salir al espacio, explorarlo, encontrar nuevos mundos y, por si todo esto ya te parecía poco, dedicarte a comerciar, crear alianzas con otras civilizaciones o –si es que eres así de perverso– aniquilarlas. ¡Lo que quieras, como quieras y cuando te venga en gana! Será algo tan increíble que casi no se puede describir. ¡Es brutal!

La libertad de juego será casi total, aunque en sus primeras fases los objetivos estarán más definidos

MUCHA, MUCHA I.A.

Ya imaginamos que está empezando a sonreir casi tanto como a darle vueltas a la cabeza a una pregunta: pero, esto, ¿cómo puede funcionar? Pues, chico, la parte técnica se la dejamos a Will Wright, pero la explicación para el nivel de los mortales en que nos movemos, también. Según Wright, "el nivel de la IA de «Spore» marcará el desarrollo de la acción tanto como el diseño que el jugador haga de la criatura, su interacción con el entorno y las decisions que tomes ▸▸

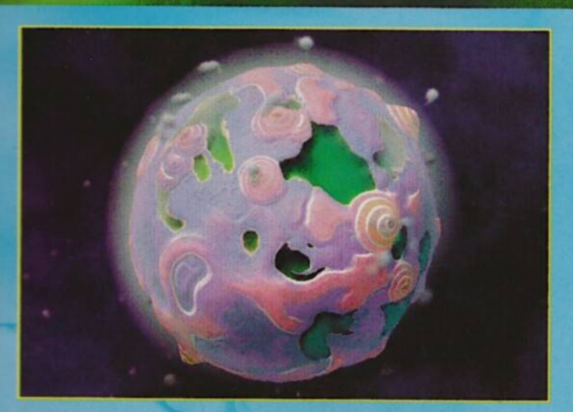




▲ ¡QUE TE COGE, QUE TE COGE...! Pues sí, amigo, ¡la vida es dura en «Spore»! Sobrevivir y ser más inteligente es el objetivo en los niveles iniciales del juego... Sobre todo, lo primero.



▲ ¿NO ES BONITA NUESTRA CIUDAD? De todos modos, si este estilo no te convence siempre puedes modificar los edificios en el editor, o hacer que tu especie evolucione en otro sentido.



DE AQUÍ... ¡AL CIELO!

PRIMERO EL MUNDO, DESPUÉS EL UNIVERSO. ¿Así que tienes ansias de poder y deseas ser el amo del universo? Pues es tan fácil como quieras o tan complicado como te lo pongas tú mismo con tus criaturas. Haz que pasen por estados evolutivos tribales, urbanos y de civilización global y, cuando tu planeta natal esté a tus pies, da el salto al espacio y conquista las estrellas. ¡Es un juego inmenso!



▲ ¡QUE TÚ NO TOCAS MI HUEVO, TIO LISTO! El comportamiento de tu criatura se definirá por distintos parámetros, desde el cuerpo que le hayas diseñado, hasta la interacción con el resto de especies que encuentres.

DESARROLLA TU TÉCNICA



CREA UNA CIVILIZACIÓN AVANZADA. En «Spore», como en la vida real, sólo se puede ir en un sentido: adelante. Si quieres que tu civilización tenga alguna posibilidad de supervivencia y, más allá, supremacía en tu universo de juego, debe evolucionar social, cultural y tecnológicamente.

A TODA VELOCIDAD. Uno de los hechos más significativos del progreso de tu civilización será el uso de vehículos. De todos tipo: transporte, guerra, carga, exploración... así, hasta conseguir el gran hito: naves siderales con las que explorar nuevos mundos... ¡o destruirlos!

►► al jugar". Todo se mezclará de forma tan sutil y tan perfecta que de verdad te creerás que estás metido en un universo vivo. Pero lo mejor, como te puedes imaginar, lo hemos dejado para el final, porque las cosas que nos acabó contando Will Wright... bufff, son realmente fuertes.

JUEGO INDIVIDUAL... ¡MASIVO!

Has leído bien pero... ¿qué demonios es eso? Es como define Will Wright a «Spore». Lo mejor es que dejará en tus manos, las del jugador, crear el juego en la práctica, con la ayuda de otros jugadores como tú. A ver, que no nos queremos liar. La cosa es que tú ya has diseñado tu criatura, ha evolucionado, tienes tu civilización... Bien, ¿no? Vale, ahora coge un archivo del juego, donde están esos datos, súbelo a Internet y deja que otros jugadores lo descarguen y lo integren en su juego, en "su evolución" particular. O, mejor aún, haz tú lo mismo con otras civilizaciones. Los resultados serán ¡únicos! Pero lo mejor es que esto se podrá hacer cuando quieras. Nunca jugarás dos veces al mismo juego. ¿te imaginas el potencial de «Spore»? Nosotros sólo lo vislumbramos. Y aún estamos con la boca abierta. ■ F.D.L.

La IA promete ser increíble. Cada criatura se comportará según su diseño y su interacción con el entorno

CIVCITY ROMA

ROMA NO SE CONSTRUYÓ EN UN DÍA

PUEDE QUE TARDES UNAS SEMANAS...

PONTE MANOS A LA OBRA.

PRIMICIA PARA EL CONSTRUCTOR DE CIUDADES QUE LLEVAS DENTRO: AHORA YA PUEDES ENTRAR EN LAS VILLAS, FOROS Y ¡HASTA EN LOS BAÑOS ROMANOS! SIGUE LA VIDA DIARIA DE ROMA CON TODO LUJO DE DETALLES.







- Ω EMPLEA MÁS DE 70 TECNOLOGÍAS PARA HACER QUE ROMA SE MANTENGA A LA VANGUARDIA DE LA INNOVACIÓN. DESARROLLA TU CIUDAD A TRAVÉS DE LA INVESTIGACIÓN, COMO PIEDRA ANGULAR DE TU IMPERIO.
- Ω ROMANOS REALES. YA SEAN ANÓNIMOS O FAMOSOS, TE ENCONTRARÁS CON UNA FASCINANTE SERIE DE AUTÉNTICOS ROMANOS QUE APORTAN UN ASPECTO DRAMÁTICO, INTRIGA Y UN PUNTO DE VISTA INOCENTE.
- Ω MARAVILLAS ASOMBROSAS. INFLUYE EN LA DIRECCIÓN DE LAS OBRAS DE TU CIUDAD ERIGIENDO ESPECTACULARES MONUMENTOS CUYOS BENEFICIOS PUEDEN IR MÁS ALLÁ DE LO MERAMENTE ARQUITECTÓNICO.
- Ω TODA PARA TI, TU ROMA PARTICULAR. HAZ CON ELLA LO QUE TE APETEZCA. PERSONALIZA, INNOVA O ROMPE LA TRADICIÓN DE CUALQUIER OTRA FORMA CON CIENTOS DE ESTRUCTURAS Y MÁS OPCIONES QUE NINGÚN OTRO JUEGO.













- Género: Estrategia
- Estudios/Compañía: Stainless Steel/Midway
- Distribuidor: Virgin Play
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: 16 de junio
- www.riseandfallgame.com

Rise & Fall La Caída de los Imperios

Estrategia para la historia

¿A ti también te fastidia mandar a tus tropas a la batalla sólo para que el enemigo las haga picadillo una y otra vez? Pues nada, coge tu espada, baja tú mismo al campo de batalla y pon las cosas en su sitio con un par de espadazos bien dados.

LAS CLAVES

- Vivirás apasionante batallas entre las civilizaciones más importantes de la historia antigua.
- Podrás optar entre dirigir tus fuerzas desde lejos o luchar cuerpo a cuerpo como el general de tus ejércitos.
- Habrá cuatro civilizaciones –Grecia, Roma, Egipto y Persia– y ocho héroes cada uno con sus propias características y habilidades.
- Estará traducido y doblado al castellano.
- Tendrá un editor de escenarios y misiones.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia revolucionaria. ¿Contemplar las batallas o participar en ellas? Tú decides.

Después de superar un accidentado desarrollo, que incluye incluso la disolución del estudio que lo estaba produciendo (Stainless Studios, para más señas), parece que por fin «Rise & Fall» está en el buen camino para llegar, en breve, a las estanterías de las tiendas. Y, ojo, porque si hemos de juzgar por la versión beta que ha caído en nuestras manos, no parece que vaya a pasar demasiado tiempo en esas estanterías, porque, la verdad, tiene una pinta que no podría ser más prometedora.

CIVILIZACIONES CLÁSICAS

«Rise & Fall» es un juego de estrategia en tiempo real de ambientación histórica, que te dejará controlar los ejércitos de cuatro de las grandes civilizaciones de la antigüedad, –Roma, Grecia, Persia y Egipto– así como a sus líderes más importantes, desde Julio César a Cleopatra, pasando por Alejandro Magno o Nabucodonosor. Como la mayoría de títulos del género, su sistema de juego girará alrededor de la recolección y gestión de recursos, en concreto oro y madera, para construir con ellos edificios, tales como barracas de infantería, campos de tiro, cuadras, murallas o puertos, entre otros. En estos edificios y empleando más recursos podrás producir unidades con las que formar ejércitos para, claro está, combatir con ellos al enemigo.

Las unidades serán diferentes para cada una de las civilizacio-

Ponte en la piel de los héroes más grandes de la historia y dirige sus ejércitos hasta la victoria... ¡en persona!

¿A qué se parece?



Rome: Total War

Los dos nos ponen al frente de enormes ejércitos reproducidos con todo lujo de detalles.

Spellforce II

En ambos podemos tomar el papel de un héroe para participar en las batallas.

Toma el control de una de las grandes civilizaciones del pasado y lucha sus batallas controlando a sus ejércitos... ¡y a sus héroes!

Cada civilización tendrá sus propias unidades y edificios.

¿Sabías que...

...Stainless Studios, la compañía fundada por Rick Goodman, fue cerrada por quiebra en medio del proceso de desarrollo del juego?

Podrás dirigir gigantescos ejércitos de miles de unidades.



El juego nos ofrecerá unas batallas navales tan espectaculares como jamás las habías imaginado.

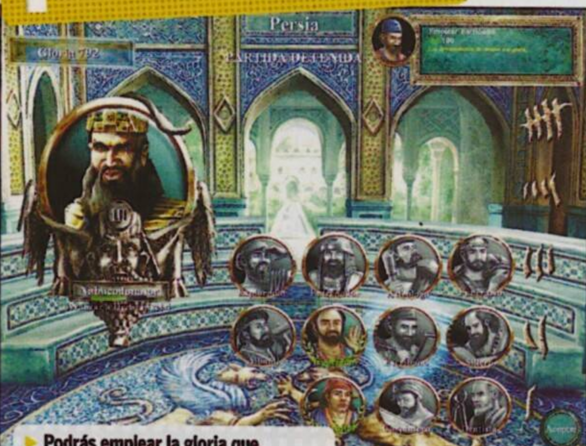
Las formaciones te darán beneficios al combatir.

nes, aunque sólo en su aspecto y su nombre, porque la mayoría de ellas serán diferentes versiones de las unidades genéricas habituales en este tipo de juegos, como los arqueros o los lanceros. Eso sí, también habrá algunas unidades especiales exclusivas, como los elefantes persas o los carros egipcios.

ÚNETE A LA BATALLA

Por otra parte, también como en muchos otros juegos del género, en «Rise & Fall» podrás contar con la ayuda de héroes –los ya mencionados Cleopatra y "amigos"–, o sea, unidades especiales de enorme poder que pueden, ellas solas, acabar con montones de enemigos. La principal novedad, en este apartado y en el juego, será que tendrás la opción de pasar a controlar a tu héroe directamente en el combate, en una perspectiva en tercera persona, muy cercana, en la que podrás utilizar los cursores y el ratón para dirigirlo y combatir con él como si de un juego de acción se tratase.

Cada uno de los héroes del juego, de los que habrá dos por civilización, tendrá unas características distintas –por ejemplo, mientras que Cleopatra será genial con el arco, César será muy rápido y hábil con la espada–, pero todos ellos compartirán que serán mucho más efectivos al luchar si los controlas directamente que si los usas como una unidad más. Y entonces ¿por qué no íbamos a contro- ▶▶



Podrás emplear la gloria que ganes en las batallas para contratar consejeros que te den diferentes bonos.





Si tomas el control de tu héroe podrás decidir el curso de la batalla con tus propias manos.

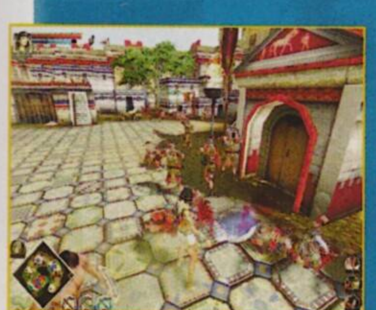


Desde el punto de vista estratégico podrás dirigir tus ejércitos como en cualquier juego tradicional.

SI QUIERES ALGO BIEN HECHO...



¿ESTRATEGIA O ACCIÓN? A lo largo de cada escenario podrás invocar un héroe a elegir entre los dos disponibles para cada civilización. Cuando éste héroe alcance el nivel de energía necesario podrás pasar a controlarlo en tercera persona, dirigiéndolo como en un juego de acción.



AQUÍ MANDAS TÚ. Mientras estés en esta vista todavía podrás seguir dirigiendo a tus tropas, aunque con menos precisión. En concreto dispondrás de tres órdenes, una para que te sigan los soldados cercanos, otra para que paren y otra para que carguen en la dirección en la que estés mirando.



¡A LAS ARMAS! Todos los héroes podrán manejar un arma de combate cuerpo a cuerpo (una espada, un hacha, una maza...) y un arco y, además, dispondrán de al menos una habilidad especial, como por ejemplo un ataque de área muy poderoso o un aumento de moral para los soldados cercanos.

lar todo el tiempo al héroe?, os preguntaréis. Pues porque cada héroe cuenta con un medidor de energía, que se gasta al pasar a la tercera persona y se recarga en el punto de vista estratégico. O sea, que no podrás estar todo el tiempo "enchufado" dando espadazos a diestro y siniestro, sino que tendrás que "dosificarte" y elegir bien qué batallas quieres combatir.

GLORIA A LOS HÉROES

Los héroes, como es de esperar, irán mejorando sus características a medida que avances en la partida, pero en vez de hacerlo a través de la experiencia, como sucede en otros juegos, lo harán mediante la "gloria", el tercer recurso del juego. Podrás obtener este recurso derrotando enemigos en combate, explorando zonas ocultas del mapa o construyendo un tipo de edificio especial, la estatua, que funciona como una "fuente" de gloria. El caso es que cuando acumules una cantidad suficiente de este recurso podrás emplearlo en subir a tu héroe al siguiente nivel de habilidad, de los cinco disponibles. Al ir avanzando por los sucesivos niveles el héroe ganará nuevas habilidades –de hecho, por ejemplo, sólo podrás controlarlo en tercera persona a partir del nivel dos–, así como ataques especiales, más vitalidad, más energía...

Podrás participar en batallas épicas en las que se enfrentarán ejércitos formados por varios miles de unidades

Y éste no es el único uso de la gloria, porque podrás usarla también para pagar por las actualizaciones y mejoras del resto de unidades, así como para contratar para tu héroe consejeros que te proporcionen diferentes beneficios, desde aumentos de moral a mejoras en el ritmo de recolección de recursos. Lo más original del caso es que tanto las actualizaciones como los consejeros disponibles dependerán del nivel



Los gráficos del juego prometen ser escalofriantes. Fíjate en las sombras de los barcos sobre el agua.

¿Sabías que...

...los desarrolladores dicen que su idea era hacer un motor gráfico capaz de competir con el de un juego de acción en primera persona?

LA ARMADA INVENCIBLE



COMBATES NAVALES. Los combates entre galeras, trirremes y similares serán una de las características más originales y espectaculares del juego. A la hora de luchar en alta mar cada barco subirá a cubierta todos los soldados que lleve en sus bodegas, para que lancen flechas al enemigo o intenten apresarle con garfios y cuerdas para luego abordarle. Y si tu héroe va a bordo podrás incluso participar directamente en la batalla, luchando mano a mano contra los tripulantes enemigos. Si consigues acabar con todos ellos sin dañar demasiado su nave podrás capturarla y añadirla a tu flota. Por supuesto, si prefieres una aproximación más "directa" también podrás embestir a los barcos enemigos y enviarlos al fondo del mar.



Al pasar a la vista del héroe el relieve del terreno cobrará una enorme importancia.



Algunos escenarios se desarrollarán de noche... ¡Abre bien los ojos!

Cada héroe será distinto a los demás, manejará diferentes amas y tendrá sus propias habilidades especiales

de tu héroe, o sea, que cada vez que éste gane un nivel tú ganarás acceso a nuevas mejoras con las que avanzar tu civilización.

INMERSIÓN TOTAL

Pero si el juego resulta francamente prometedor no es sólo por su interesante sistema de juego, sino también por su impresionante tecnología, y es que hace falta un motor verdaderamente potente para pasar como si tal cosa de una vista cenital en la que las unidades se ven como pequeñas hormigas a un primer plano de la acción, casi en primera persona (y, ojo, que estamos hablando de ejércitos que pueden llegar a tener varios miles de unidades). Y lo mejor de todo es que el juego nos ofrecerá todo esto con una calida gráfica sencillamente espectacular. Los uniformes de las unidades, los modelos de los edificios, los barcos o las armas de asedio, el brillo del sol en el agua, el polvo que levantan los soldados al caminar por el desierto... Vamos, que salvo que se tuerzan mucho las cosas, lo que no parece nada probable, no parece arriesgado afirmar que «Rise & Fall» va a ser uno de los juegos más espectaculares de los últimos tiempos.

Y si, para colmo, a todo lo dicho le sumamos además una enorme variedad de contenidos, con dos campañas, abundantes escenarios, un modo de escaramuzas, un modo multijugador y un completo editor, la conclusión tiene que ser que nos encontramos ante un juego llamado a dar mucho de que hablar. ¿Siempre quisiste ser un héroe? ¡Con «Rise & Fall» podrás! ■ J.P.V.



- Género: Acción
- Estudios/Compañía: Human Head/3D Realms
- Distribuidor: Take 2
- Idioma: Castellano
- Fecha prevista: 14 julio
- www.prey.com

LAS CLAVES

- Recorrerás una espectacular e inmensa nave esférica y orgánica combatiendo alienígenas.
- La gravedad aparecerá y desaparecerá, y tú te desplazarás por suelos, paredes y techos.
- Alternarás la acción en dos dimensiones, la material y la espiritual.
- El modo multijugador utilizará el factor gravedad para ofertar una experiencia distinta a lo habitual.

PRIMERA IMPRESIÓN

Tradición, revolución. Combinará lo mejor del género con la jugosa novedad de combatir boca abajo.

Prey

La acción se da la vuelta

¿Otra de alienígenas? ¿Vuelven a amenazar el mundo? ¿Vas por los pasillos de su nave, utilizas sus armas y esparces higadillos? Sí, es un punto de partida más sobado que una croqueta pero este será, al mismo tiempo, un juego muy original...

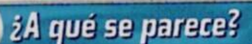
Todo empezará –por raro que suene– en los baños del bar de una reserva cherokee. Recorres el escenario y observas su nivel de interactividad. Todo funciona: grifos, cisternas, dispensadores de jabón o secadores de manos, interruptores... las cajas del almacén se mueven y los botellines de cerveza caen rodando escaleras abajo por poco que los empujes. Pronto verás más detalles en el mismo bar: televisión con varios canales, "jukebox" con un montón de canciones, ¡y máquinas de videojuegos que puedes jugar! Tras la barra sirve copas Jenny, tu novia, y al otro lado tu abuelo intenta convencerte de que asumas con orgullo tu origen indio. Pero tú reniegas de tu herencia y lo que quieres es abandonar la reserva con tu chica cuanto antes.

Pero tranquilo, «Prey» no es sólo un melodrama y, antes de que empiecen a sonar los violines, el bar al completo es abducido por una inmensa nave alienígena. Opppps. Parece que empieza la acción...

Rescata a tu chica de una nave infestada de alienígenas en la que la gravedad puede cambiar en un instante

LA DESPENSA ALIENÍGENA

Por de pronto, te encontrarás en una cadena de procesado de alimentos... humanos. Tus nuevos "amigos" tienen la fea intención de envasarte para su despensa particular y lo conseguirían si no fuera porque, accidentalmente, pronto quedarás libre y dispuesto a todo. O sea, rescatar a tu chica y acabar con estos nutricionistas de tres al cuarto. Y ahora sí, amigo, ahora sí empezará la acción.





Doom 3

Otra de marines espaciales. Comparte el motor gráfico y su ambiente terrorífico.



Quake 4

Más alienígenas, misma tecnología y fases en vehículos o liderando un pelotón de soldados.



En el interior de una nave orgánica en la que cambia la gravedad, tu objetivo será rescatar a tu novia pasando por encima de mil enemigos.

Tu herencia india te llevará a conocer otro plano: el espiritual.

¿Sabías que...

... el juego es un proyecto de 1997 que 3D Realms canceló al no contar con la tecnología capaz de llevarlo a la práctica tal y como ellos querían?

A través de los portales accedes a otros lugares de la nave.



Cuando caminas por las paredes o el techo la perspectiva cambia y es fácil desorientarse al principio buscando los disparos enemigos.

El principio de «Prey» no pinta nada bien para tu integridad. La enorme esfera en la que jugarás es, indudablemente, orgánica y recorrerás paredes y suelos compuestos por vísceras, glándulas y materiales capaces de revolver las tripas al más veterano. Todo recreado con la espectacularidad visual que permite el motor gráfico de «Doom 3» y aderezado con unos toques ambientales tan impresionantes como los humanos que te irás topando, encogidos en un rincón o a cuatro patas, gimiendo y suplicando ayuda.

Enseguida notarás la interactividad de escenarios y personajes. Golpea a esa cosa rara que has matado instantes antes y verás su cadáver deformarse, sangrar y agitarse al ritmo de tu llave inglesa. Para colmo, a lo tonto, mientras das cuenta de los primeros enemigos, observarás que otros alienígenas que se pasean por galerías paralelas a la tuya es- ▶▶

¡MI ARMA SE MUEVE SOLA!



ARMAS ORGÁNICAS. Está muy bien eso de usar tus armas místicas, pero cuando los enemigos materiales se ponen pesados, agradecerás una contundente ración de armamento de la vieja escuela. En «Prey», la mayoría de las armas son, en parte o totalmente, orgánicas. Algunas más o menos convencionales, como el Leech Gun, que puede disparar frío o calor, el Rifle o el Acid Sprayer. Pero lo más llamativo serán los Crawler, unos bichos que llevarás en la mano – mientras ellos agitan sus patitas - para arrojarlos como granadas, con idéntico efecto explosivo, o utilizarlos como munición del Launcher. Bueno, tal vez esperabas algo más sofisticado de la tecnología alienígena, pero ¡te aseguramos que son muy eficaces!

MULTIJUGADOR BOCA ABAJO



LO DE SIEMPRE, PERO DISTINTO. El multijugador de «Prey» añadirá más salsorra a la hamburguesa de siempre con dos ingredientes: la gravedad y los portales. Los jugadores tendrán que vigilar los 360° y ni uno menos: enemigos en el techo, rivales malencarados apareciendo a tus espaldas a través de un portal o huyendo como ratas, delante de tus narices, a través de otro... ¿Se te puede ocurrir algo más divertido?



El diseño de algunos de los enemigos que te encontrarás es espectacular y poco apto para los estómagos más sensibles.



Tendrás que salvar a tu novia Jenny... ¿Pero qué le hace este bicho asqueroso?



Cuando estás en la dimensión espiritual los escenarios serán de un azul... fantasmagórico.

¿Sabías que...

... el protagonista se basa en la obra de un filósofo que también inspiró a George Lucas para crear a Luke Skywalker?

tán caminando... ¡por el techo o por las mismísimas paredes!

ARRIBA Y ABAJO

«Prey» tendrá lo mejor de la acción más clásica pero sin olvidar novedades como la falta de gravedad que te harán desplazarte por techos y paredes y disfrutar de perspectivas distintas. Además, no será tan sólo una cuestión de espectáculo, sino que afecta –y mucho– a la jugabilidad. Alienígenas que atacan por todas partes, muchos momentos en los que caminarás por el techo, correrás por una pared, tendrás que activar o desactivar la gravedad de un lugar para pasar al siguiente... Y ahora añade los portales de «Prey», que te llevarán a otros escenarios o a rincones distintos y serán un factor estratégico más porque no sólo los utilizas tú, sino también los dichosos alienígenas para aparecer repentinamente.

DE UNA A OTRA DIMENSIÓN

¿Habrá aún más novedades? Claro que sí, durante el juego asumirás tu herencia cherokee y aprenderás a controlar los poderes que ésta te otorga: un cuerpo y un arco místico, un halcón que te guiará a lo largo del juego... pero eso será cuando recorras la dimensión espiritual, que alternarás con la material para conseguir llegar a otros lugares, dispositivos o enemigos.

La suma de estos tres elementos –gravedad, portales y dimensión espiritual– junto con niñas poseídas, puzzles, alienígenas, armas variadas, un argumento que combina amor, sacrificio, heroísmo... y un montón más de detalles, serán los platos de un menú irresistible para muchos jugadores que esperan ser abducidos. Falta muy poquito, tan poquito que ya casi podemos oír la nave de «Prey» acercándose...

T.G.G.

El protagonista alternará sus combates en dos dimensiones, la material y la espiritual



- Género: Rol/Acción
- Estudios/Compañía: Iron Lore/THQ
- Distribuidor: THQ
- Idioma: Castellano (textos) Inglés (voces)
- Fecha prevista: Junio 2006
- www.titanquestgame.com

LAS CLAVES

- Mezclará rol y acción en el estilo del clásico «Diablo», de Blizzard.
- La ambientación se sitúa en el mundo clásico, con mitos, dioses y monstruos.
- Ofrecerá cuatro grandes escenarios: Grecia, Egipto, Babilonia y China.
- Incluirá un modo multijugador cooperativo.
- Podrás diseñar tus misiones y escenarios gracias a un potentísimo editor, muy fácil de manejar.
- Sólo tendrá traducidos los textos.

PRIMERA IMPRESIÓN

¿Por fin el gran sucesor de «Diablo»? Apunta maneras de clásico en el género y gran jugabilidad.

Titan Quest

Los dioses del Rol te llaman

No es que en el Olimpo se hayan vuelto locos, pero algún dios se ha dejado la puerta abierta y se les han escapado unos cuantos Titanes que están haciendo de las suyas entre los mortales, sin que nadie les controle... bueno, a no ser que ese, seas tú.

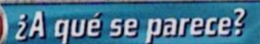
Muchos. Han sido, sin duda, muchos los juegos que han aspirado al "título" dejado en el mundo del rol, hace años, por la mítica serie de «Diablo». Alguno ha estado en la práctica a punto de conseguirlo pero parece que, si las cosas no fallan en el mes escaso que queda hasta su lanzamiento, ya tenemos ganador. Su nombre es «Titan Quest» y sus credenciales para hacerse con el honorífico trono son jugabilidad, calidad visual, un potencial tremendo en la creación de un estilo propio para cada jugador y que, chico, no llevamos ni cinco minutos pegados al ratón y es que no podemos dejarlo... ¿Será posible?

EL OLIMPO ESTÁ REVUELTO

Por motivos que ahora no vienen al caso, los Titanes están armando una buena en el mundo de los mortales y parece que en el Olimpo nadie está dispuesto a arreglarlo. ¡Hombre, menudos son los dioses! Estamos, claro, en plena época clásica. La magia aún pervive en la mente y el corazón de los hombres, así como criaturas míticas como sátiros, gárgolas, arpías, los ya citados Titanes y un sinfín más de personajes. Pero alguien tiene que levantarse entre los hombres y hacer frente a la maldad olímpica... ¡Adivina a quién le ha tocado!

> **En el más puro estilo «Diablo», rol y acción se unen en un universo de mitos clásicos, magia y combate**

Sabemos que te sorprenderá lo de la ambientación clásica para un juego como «Titan Quest». A nosotros nos pasó lo mismo. No es la típica fantasía "tolkiana", nada



¿A qué se parece?



Diablo II

Marcó la pauta del diseño de los juegos de rol y acción y «Titan Quest» sigue su estela.



Dungeon Siege II

También rol del bueno, pero manejas a un grupo de personajes en vez de a un único héroe.



Prepárate para disfrutar de una combinación de rol y acción tan espectacular y jugable como no vivías desde los tiempos del mítico «Diablo».



Los Titanes se han escapado del Olimpo y sólo tú puedes detenerlos. ¡Menudo trabajo para un sencillo mortal!

¿Sabías que...

...para escribir la historia de «Titan Quest», en Iron Lore han trabajado con Randall Wallace, guionista de películas como "Braveheart"?



El combate con armas y hechizos de todo tipo marcará la pauta de la acción.



«Titan Quest» hará gala de unos gráficos espectaculares y un mundo de juego en 3D con un diseño lleno de detalles en todo el escenario.

de estética futurista "cyberpunk" ni, por asomo, tiene que ver con «Diablo»... bueno, a su estética, nos referimos. Porque, en todo lo demás... ¡jo, es que lo va a clavar y hasta a mejorarlo!

ACCIÓN, ROL Y MUCHO JUEGO

¿Qué va a tener este «Titan Quest» para recordar tanto al clásico en su jugabilidad? Sobre todo que, en las versiones que hemos podido probar, desde el primer minuto permite meterse en la acción, a tope, y de forma intuitiva. Es agarrar el ratón y empezar a avanzar, sacar casi sin darnos cuenta los accesos a los menús de hechizos, al inventario –que es clavado al de «Diablo, pero aún mejor y más sencillo y potente–, al mapa, a los resúmenes de las misiones que nos encargan, a hablar con personajes, asumir tareas... vamos, qué te vamos a contar, que seguro que lo del rol es pan comido para ti, y tienes más que dominados juegos como «Sacred» y otros seguidores ▶▶

SIN CLASE Y CON MAESTRÍA

UN PERSONAJE CREADO A MEDIDA. Apostando por lo que parece ser una de las nuevas corrientes de diseño en el rol, «Titan Quest» se sube –de forma original, eso sí– al carro de dejar a un lado la elección inicial de clase de personaje, para permitir al jugador que sea su propio estilo de acción el que defina sus habilidades, en lugar de marcarle un camino para dominar ciertas artes. Así, el comienzo de juego es casi "limpio" en habilidades y control de armas. Sólo tus preferencias al usar ciertas armas y hechizos, junto a la selección de "Maestrías" –ocho básicas con varias decenas de habilidades secundarias–, que se pueden combinar entre sí, te permitirá definir un personaje tan único como tú.

LAS ARMAS DEL HÉROE



¿A QUE ESTE TIPO DE INVENTARIO TE SUENA? Es normal, porque los grandes juegos del género han usado alguna variedad del mismo, definida por las normas ya clásicas: poder usar objetos de forma intuitiva, arrastrar y soltar los mismos sobre el modelo del personaje, información de habilidades, etc.



PERO AÚN HAY MÁS. No todos los juegos del género, sin embargo, han reunido de forma tan intuitiva como parece que «Titan Quest» lo hará, tanta información en tan poco espacio, incluyendo, además, la personalización de los atajos de teclado a objetos y hechizos, visibles en pantalla en todo momento.



En cada ciudad encontrarás un portal que podrás activar, para volver de forma automática desde cualquier punto del mapa en que estés realizando una misión.



¡Ten cuidado! Los enemigos trabajarán en equipo para acabar contigo. ¡No dejes que te rodeen!



Grecia, Egipto, Babilonia... ¡hasta la Gran Muralla China conocerás en tu aventura!

¿Sabías que...

...desde su presentación en el E3 2005, cada semana un miembro de Iron Lore escribía un blog hablando de su trabajo?

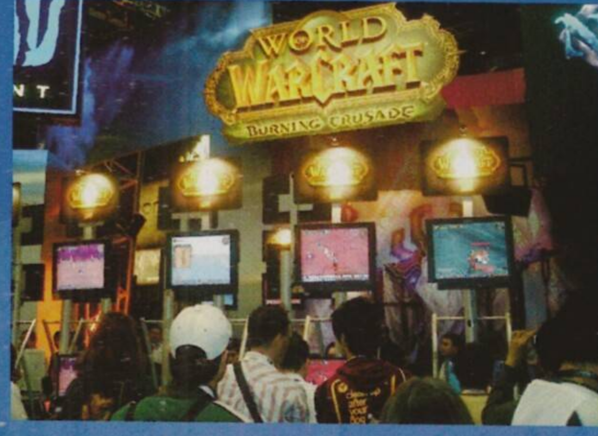
▸▸ del estilo Blizzard. Pero, ¡ah, amigo!, lo bueno es que también tendrá muchas cosas nuevas, originales y muy, muy atractivas. Tanto, como las que te vamos a contar ahora muy rápidamente.

ROL PERSONAL Y ESPECTACULAR

Queremos dejar a un lado, en estos momentos, cualquier consideración relativa a tecnología o gráficos. Para eso ya llegará el momento de analizar la versión final. Queremos centrarnos en lo que promete en su diseño de acción. Sí, acción, y combate, y magia. Y resolver "quests" que nos encarguen los PNJ, y explorar y subir de nivel y experiencia... Y ahí es donde vamos a meter la cabeza y ver a «Titan Quest» en su área más novedosa. Para empezar, el juego se meterá en la tendencia actual de NO obligarte a elegir una clase de personaje. Juega y, según cómo juegues, se creará automáticamente un estilo personal. Cuando acumules experiencia pasarás a escoger "maestría" -de entre ocho disponibles- y luego irás especializándote en distintas habilidades. Y podrás mezclarlas, crear un personaje casi único -hombre o mujer- y usar esas habilidades en una gran aventura y con un guión sólido y coherente, en su fantasía. Un guión desarrollado en un entorno vivo, plagado de criaturas, enemigos, personajes secundarios y una estética original y atractiva. Pero, si crees que sólo tú podrás aportar un toque especial a «Titan Quest» y mejorar lo que te ofrezca, prepárate para usar un editor que se presume potente y sencillo de usar como pocos. «Titan Quest» quiere el título, no lo dudes, y parece que lo tiene todo para conseguirlo. ¿Se lo podremos otorgar? ■ **D.M.S.**



Tu estilo de juego definirá el tipo de personaje que acabarás teniendo, así como las maestrías que domines













E3 2006: comienza una nueva era para el PC

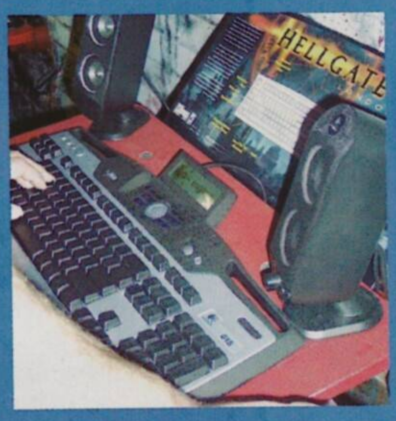
EL FUTURO ESTÁ EN EL PC

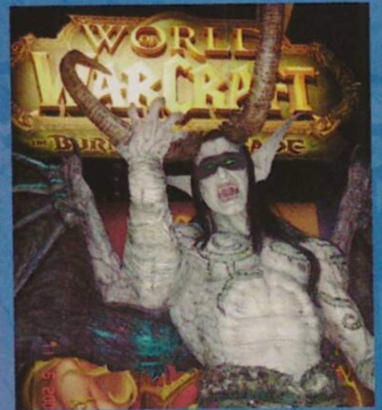
Los mejores juegos, la mayor variedad de géneros, la tecnología más avanzada... Todo eso estaba en el E3 de 2006 para PC. Pero había algo más. Una promesa de futuro deslumbrante: ¿quieres ver más allá?




LAS 10 CLAVES DEL E3

- **SPORE. SPORE. SPORE. SPORE.** Es genial, alucinante, es lo más original que hemos visto en mucho, mucho tiempo. Es pura esencia Will Wright.
- **WINDOWS VISTA** Porque Microsoft promete que es un sistema pensado para los juegos de PC.
- **CRYSIS.** ¡La leche! Lo más asombroso y realista que hemos visto en acción. Si nos lo cuentan, no nos lo creemos.
- **LA ESTRATEGIA EN PC.** Es el género por antonomasia en PC y lo que se ha presentado en el E3 es alucinante.
- **EL ROL EN PC.** Porque lo que se ha juntado este año es una cosecha excepcional de títulos en un género que resurge. ¡Genial!
- **MEJORAS EN LA ORGANIZACIÓN.** Que han impedido la saturación del aforo, como ocurrió el año pasado en la feria.
- **DIRECTX 10.** Realmente habría que ponerlo aquí el año que viene, pero vamos a ser buenos y fiarnos de lo que nos ha prometido Microsoft para 2007.
- **FLIGHT SIM. X.** Porque no sólo es el único grande en su género, sino que además cumple 20 añazos, como Micromanía en 2005.
- **MICROSOFT Y SU SISTEMA LIVE** de conexión online, que promete romper a partir de 2007 juntando Win Vista, Xbox 360 y móviles.
- **NINTENDO WII.** No nos hemos equivocado. Somos de PC, pero los de Nintendo han hecho algo genial con su nueva consola. Son los mejores en lo suyo y cada vez nos sorprenden más.



Los juegos para PC en el E3 2006 han sido tan impresionantes que es difícil describir muchos de ellos, pero todo promete ser aún mejor en 2007

El E3 sigue siendo la feria más importante de juegos de todo el mundo. Es más, es sólo allí, junto quizá con el GDC (Game Developers Conference) –que poco a poco va cobrando más y más protagonismo en la industria–, donde se puede encontrar lo más avanzado en juegos en desarrollo, los creadores más geniales, el hardware más vanguardista, prensa internacional procedente de todas partes del globo y, en fin, una ventana al futuro por la que mirar para saber cómo serán las cosas durante los próximos doce meses, tanto en el mundo del PC como de las consolas.

Este año parecía que el protagonismo absoluto de todo el evento recaería sobre la nueva generación de hardware de Sony, Nintendo y Microsoft. Bueno, al final la cosa se quedó en Nintendo, un poquito en Microsoft y Sony. Porque lo gordo en juego, como no podía ser de otro modo, ha estado donde debía: en la parte de PC. ¡Y qué juegos, amigo! No te vamos a decir nada hasta que no pases las páginas y empieces a verlos tú mismo. Es más, lo que lamentamos es no poder enseñártelos en vivo, y uno a uno, porque muchos hay que verlos para creerlos. Pero, en fin, todo llegará. Eso sí, pese a todo, este año será realmente especial en la historia del E3 porque el PC está a punto de entrar en una nueva era.

En Enero de 2007 saldrá Windows Vista, con él DirectX 10 y, en ese momento, algo cambiará para siempre en tu PC. De momento, Microsoft sólo nos ha mostrado de soslayo un trocito del futuro. Pero si cumplen sus promesas te podemos asegurar que el futuro en PC tendrá realismo a tope, conexiones online multiplataformas, juegos tan increíbles como puedas imaginar y una superioridad técnica tan abrumadora sobre cualquier otra máquina que querrás llorar de felicidad. ¿Exageramos? Quizá, pero nos han dado pie para ello. Tan sólo esperamos que estas promesas que nos han hecho no se conviertan en decepción el año que viene pero, si como nos han dicho, vamos a tener un sistema operativo nuevo pensado para jugar en un PC... ¿hemos de tener algún temor? En todo caso, una prudencia llena de esperanza en el futuro.







UNA FERIA PARA SOÑAR

» **JUGABLES, A PUERTA CERRADA, EN VÍDEO, EN DEMOSTRACIONES...** **Daba igual. En todas las formas y lugares imaginables, miraras donde miraras, allí veías un buen juego –¡qué decimos buenos, geniales, incluso!– para PC: «Spore», «Crysis», «Prey», «Bioshock», «U.T. 2007», «Company of Heroes», «Stranglehold», «Flight Simulator X», «Dark Messiah»... daba igual. En todas partes, en todos los pabellones del Convention Center de Los Ángeles. Todo el E3 estaba inundado de magia en PC. Aunque, si las previsiones se cumplen y Microsoft da todo lo que promete con Windows Vista, el año que viene más que mágico será milagroso en los juegos para PC. Ya verás, ya, lo que se puede hacer con DirectX 10.**

LOS JUEGOS SON UN ARTE

» Y UN AÑO MÁS, EL E3 LO RECONOCE. 16 trabajos aparecieron en la exposición "Into the Pixel", seleccionados entre más de 1500 recibidos de los distintos aspirantes a figurar en la misma. Ilustraciones e imagen digital por igual se valoraron en su justa medida, como parte de un trabajo artístico y creativo, a la par que práctico, en su función de entretenimiento. Un aplauso para todos los que merecieron el reconocimiento del evento.

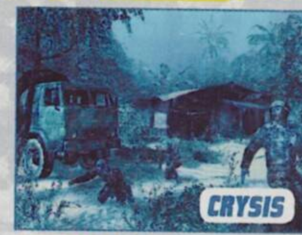
Los 10 juegos que no te podrás perder



IRRATIONAL/2K/TAKE 2/2007
Más allá de la aventura, del rol, de la acción, el juego de Irrational va directamente al corazón y al cerebro.



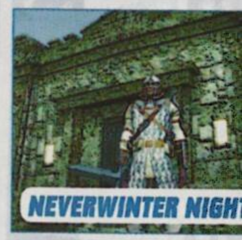
E.A./2007
La saga que se inventó la estrategia en tiempo real ha vuelto. ¿Será el mejor «C&C» jamás creado?



CRYTEK/E.A./2007
En Crytek alguien tiene una varita mágica o es que todos son unos genios, porque «Crysis» es increíble.



FLAGSHIP/NAMCO/VERANO 2006
Se acerca la invasión de los demonios. ¡Sí, sí, ya era hora! ¡Que vengan todos! ¡Que venga el "Diablo"!



OBSIDIAN/ATARI/SEPTIEMB
Rol, rol, rol y nada más que ro es lo que hay y esto es lo que mos. ¿O tú quieres otra cosa?

¡GRACIAS POR LOS JUEGOS!

DETRÁS DE CADA GRAN JUEGO, SIEMPRE HAY GRANDES PROFESIONALES. No están todos los que son porque no nos cabían, pero vimos a muchos más de los responsables de estos juegos tan geniales que el E3 2006 nos ha deparado. Todos se muestran orgullosos de sus "criaturas" y con razón, pero nos da en la nariz que si los vemos el año que viene por la feria, van a estarlo aún más. Se avecinan grandes cosas...



▲ Frank DeLise, de Kaos Studios, se muestra así de orgulloso con su «Frontlines», que estará disponible ya bien entrado 2007.



▲ El mismísimo Bill Roper nos hizo una demo alucinante del genial «Hellgate London».



▲ X. Carrillo, de Digital Legends, posa orgulloso ante "su" «Soccer Fury», que será distribuido con NC Soft.

▲ A la izquierda, Amer Ajami, productor de «C&C 3». A la derecha, Will Wright, tras enseñarnos «Spore». ¡Gracias, Will!

▲ Marcos Jourón, de Gaelco, nos enseña la nueva versión de «PC Fútbol», que estará lista en otoño.



▲ Dave Georgeson y Chris Wren, responsables de «Mage Knight» y «Warhammer. Mark of Chaos», de Namco.

EL E3 EN CIFRAS



60.000 PROFESIONALES DE LOS VIDEOJUEGOS

¿A que parecen muchos? ¡Pues en 2005 había 10.000 más! Y estábamos como sardinas en lata, claro...



385 TONELADAS DE CABLES Y FOCOS

Ya decíamos que de algún lado salía tanto ruido, luz y tanta leche de megavatios por canal...



400 COMPAÑÍAS

¡¡Y algunas se quedaban con medio pabellón para ellas solitas!! Si es que cuando se tiene dinero y avaricia...



1.000 JUEGOS INÉDITOS

¡Buf! Y muchos, muchos, muchos, sí sólo para PC. Y, además, de los mejorcitos. ¡Qué pasada!



UBISOFT/SEPTIEMBRE 2006
El regreso de Sam es tan sorprendente como inquietante. Este hombre se ha curtido demasiado.



MAXIS/E.A./2007
Esto, esto... ¿qué decir? Es único, diferente, genial... Es de Will Wright. ¿Hace falta decir más?



GAS P. GAMES/THQ/2007
Uno de los juegos de estrategia más interesantes y atractivos de todo el E3. Y de Chris Taylor.



EPIC GAMES/MIDWAY/OTOÑO 06
Es brutal. Es, sencillamente, brutal. En Epic, como dirían por ahí, "se han pasao". No hay palabras.



MASSIVE/SIERRA/VIVENDI/2007
La nueva genialidad de los chicos de «Ground Control». Tiene pinta de obra maestra. Así de claro.

¡2007 va a ser increíble!

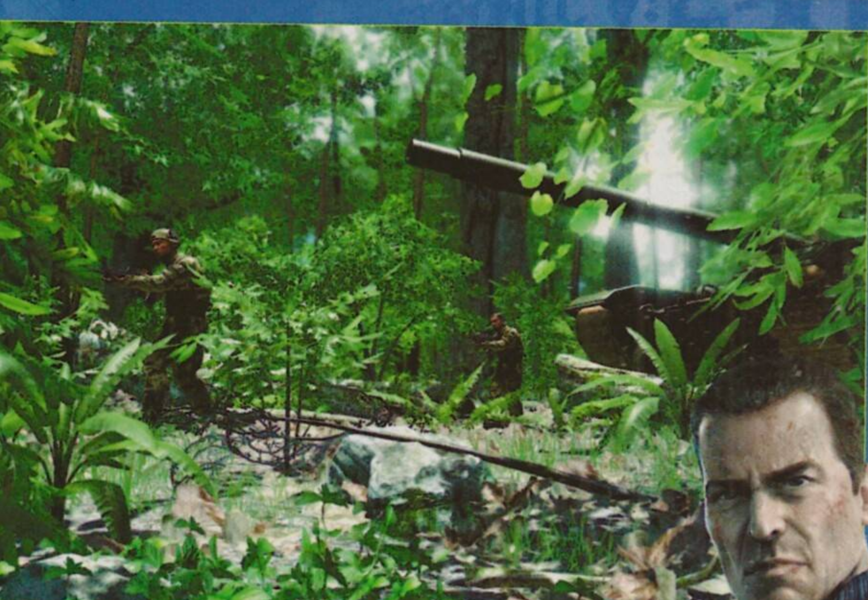
LA ACCIÓN MÁS FUTURISTA

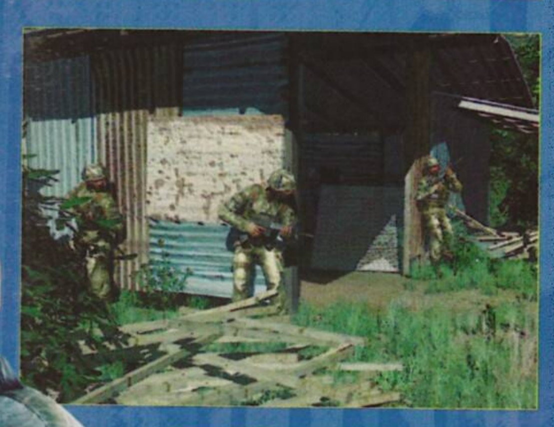
No se puede negar que la próxima temporada la acción en el PC va a ser algo grande. Pero es que no te lo decimos sólo porque vayan a salir unos cuantos juegos de esos que suelen hacer época. Eso pasa todos los años... ¿o no? Lo gordo, gordo, de 2007, es que parece que se va a dar una de esas conjunciones astrales capaces de ponerlo todo patas arriba porque, muchacho... ¡¡llega Windows Vista!! Y, con él, DirectX10, y con ello la acción, sobre todo, se va a ver beneficiada con un salto cualitativo salvaje en calidad de gráficos, realismo y jugabilidad. ¿Que no te lo crees? Pero que desconfiado que eres... ¡y muy bien que haces! Aunque estamos seguros de que con echar un vistazo a estas páginas, vas a empezar a frotarte las manos ante todo lo que se te viene encima... Y, cuando acabes, acuérdate de empezar a ahorrar para actualizar el PC...











CRYSIS

➲ Compañía: Crytek/Electronic Arts ➲ Lanzamiento: Marzo 2007

LOS CHICOS DE CRYTEK LO HAN VUELTO A HACER. No tenemos ni idea de cómo, pero eso es otra historia. El caso es que, después de ver «Crysis» en la feria de este año, tenemos que confirmarte que es lo más impresionante que hemos visto jamás en un juego de acción. Simplemente, están en otro mundo en cuanto al realismo, calidad gráfica y jugabilidad se refiere. Una historia futurista, una invasión alienígena, armas alucinantes, una IA enemiga asombrosa... ¡Es brutal! Contará con dos versiones: una en DirectX9 y otra con soporte nativo en DirectX 10, para Windows Vista. Ten por seguro que será uno de esos juegos que no te podrás perder de ninguna manera...

- ¡MÁS REALISMO, IMPOSIBLE! En Crytek quieren subir el listón de la acción hasta niveles imposibles de superar. Pocas veces hemos visto algo que parezca tan real y con enemigos tan inteligentes. ¡Sensacional!
- ¡UNOS GRÁFICOS DE INFARTO! Y, encima, menuda tecnología se han sacado de la manga estos chicos. Vaya escenarios, enemigos, junglas y armas que tiene «Crysis».
- CON TODA LA POTENCIA DEL NUEVO DIRECTX 10. Microsoft dice que podrás multiplicar por 10 las prestaciones actuales de DirectX y Win XP en calidad gráfica, velocidad y recursos, con la nueva versión de DirectX. Y en Crytek han pensado que, en vez de una, ya puestos hacen dos versiones para optimizarlo en los dos Windows. ¿No son unos tíos geniales?







BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

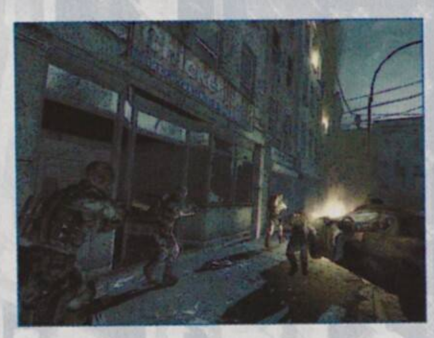
➲ Compañía: Gearbox/Ubisoft ➲ Lanzamiento: Primavera 2007

VUELVEN MATT BAKER Y SUS CHICOS en la que será, con toda seguridad, la experiencia más real que hayas vivido en toda la serie. Y agárrate, que vienen curvas: gráficos basados en la tecnología «Unreal Engine 3» y versión PC exclusiva para Windows Vista. Si eres un seguidor de la serie, nos tememos que no te va a quedar otro remedio que una actualización completa para 2007.

➲ ¡LA GUERRA SE HACE REAL! Nuevas unidades, batallas más intensas, un entorno mucho más real y con escenarios destructibles.

➲ ¡A ACTUALIZAR TU PC! Lo exagerado de su tecnología y la exclusividad para Windows Vista no dejarán más salida que esa.





ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

➲ Compañía: Id Games/Splash Damage/Activision
➲ Lanzamiento: Otoño 2006

«WOLFENSTEIN ENEMY TERRITORY» SALIÓ TAN BIEN que entre Splash Damage e id han decidido que había que actualizar la idea y basarla en el universo de «Quake», justo antes de que empiece la gran batalla contra los Strogg. Un serio candidato a convertirse en el juego del año de acción multijugador y con una nueva tecnología gráfica que John Carmack se ha sacado de la manga.







STRANGLEHOLD

➲ Compañía: Tiger Hill/Midway ➲ Lanzamiento: Invierno 2006

JOHN WOO SE METE A HACER JUEGOS y nosotros estamos encantados de que quiera dejar su sello y usar su peculiar modo de entender la acción en el PC. «Stranglehold» es impresionante, con unas animaciones y tiroteos, claro, cinematográficos. Y, encima, ¡puedes destrozar todo el escenario a balazos! Vaya pasada de juego...

➲ ¡ACCIÓN DE CINE! Y con el sello del mismísimo maestro de Hong Kong. John Woo ha unido fuerzas con Chow Yun Fat, que pone cara y voz al prota del juego, el inspector Tequila.

➲ ¡SALTOS, TIROS, ACROBACIAS, TIEMPO BALA! Eso será «Stranglehold». Acción, acción y más acción con un toque tan espectacular como sólo John Woo puede aportar al proyecto.





HAZE

➲ Compañía: Free Radical/Ubisoft ➲ Lanzamiento: 2007

EN EL FUTURO LOS EJÉRCITOS SON MERCENARIOS y los proveen las empresas privadas para resolver problemas de todo tipo, y por todo el mundo. Desde dar un golpe de estado rápido y efectivo hasta eliminar a esos guerrilleros tan pesados en una república bananera. Eso es lo que hace la corporación Mantel, que además posee la tecnología bélica más avanzada. Pero en una misión de lo más rutinaria algo empieza a ir mal y las apariencias empiezan a dar paso a una realidad extraña y escondida. Un título que promete dar más de una sorpresa en el género.





UNREAL TOURNAMENT 2007

➲ Compañía: Epic Games/Midway ➲ Lanzamiento: Otoño 2006

CON CUENTAGOTAS hemos venido disfrutando, los últimos dos años, de lo que será «Unreal Tournament 2007». Primero en ferias, luego en presentaciones oficiales –hace un par de meses, y también en Los Ángeles– y... en Epic sigue siendo de lo más prudentes en cuanto a ofrecer más datos y demos de las necesarias, dar una fecha exacta de salida o detalles en exceso sobre jugabilidad, armas y vehículos. Y, pese a todo, cada vez que lo vemos nos gusta más. ¡Es alucinante!

➲ ¡LOS GRÁFICOS MÁS ESPECTACULARES QUE HAS VISTO NUNCA! Los creadores de la tecnología «Unreal Engine 3» saben lo que hacen con su nuevo "juguete". ¡Es lo más alucinante que puedas imaginar!

➲ ¡ACCIÓN FRENÉTICA! Cada vez nos parece mejor, más rápido y con más armas, vehículos y modos de juego... ¿O no es que lo parezca sino que cada vez es más grande?

➲ Y ESTO... ¿QUÉ EQUIPO VA A NECESITAR? Preferimos no pensar en eso porque nos podemos echar a temblar. Pero te aseguramos que los PC en que se hacen las demos son MUY, MUY potentes...





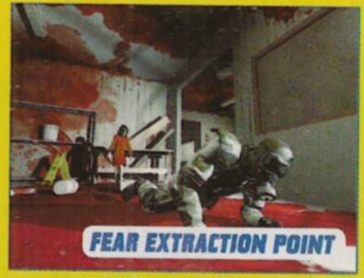
Y ADEMÁS...



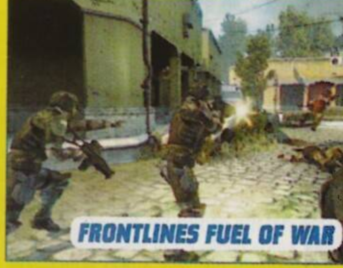
EIDOS/SEPTIEMBRE 2006 Acción y toques de estrategia en la guerra de Midway.



VIVENDI/OTOÑO 2006 La nueva gran película del año en su adaptación oficial a juego de PC.

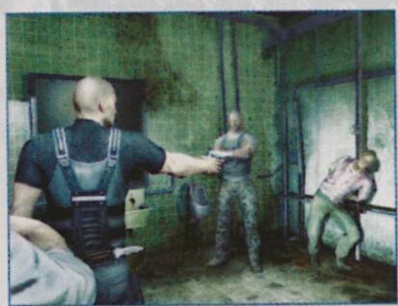


VIVENDI/OTOÑO 2006 ¡Vuelve Alma! Mucho más terror, gore y acción que en el original.



THQ/2007 Un prometedor título de acción bélica moderna, con "gadgets" de alta tecnología.





SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

- Compañía: Ubisoft Montreal
- Lanzamiento: Otoño 2006

DE ESPÍA A TERRORISTA INFILTRADO, Sam Fisher afronta su misión más difícil, su momento vital más amargo tras la muerte de una hija –¡el hombre se nos enamoró!– y decisiones terribles. ¿Puede el bien de la mayoría anteponerse a la muerte y el dolor de unos pocos...?

BATTLEFIELD 2142

- Compañía: Digital Illusions/Electronic Arts
- Lanzamiento: Otoño 2006

EL REY DE LA ACCIÓN MULTIJUGADOR ONLINE viaja a un futuro postapocalíptico dominado por la tecnología bélica, los grandes "mechs" y una nueva glaciación que ha enfrentado a las naciones entre sí, en la zona oriental de Europa. Prepárate para coordinar las acciones a seguir con los miembros de tu equipo porque, esta vez, la guerra va más en serio que nunca. Armas nunca vistas, drones, vehículos de tierra y aire, camuflajes ópticos... «Battlefield 2142» es totalmente diferente a lo que has visto en la serie.







- **¡SON ENORMES!** Los "Mechs" se convierten en los grandes –en todos los sentidos– protagonistas de la acción. ¡Pero no descuides a tus compañeros de a pie!
- **USA LA TECNOLOGÍA MÁS AVANZADA.** Nuevos rifles, granadas electromagnéticas, camuflajes ópticos... ¡Prepárate para la guerra más futurista!
- **¡TRABAJA EN EQUIPO!** Pese a todo, esto sigue siendo «Battlefield» y el trabajo en equipo es fundamental. Cubre a tus amigos y que ellos hagan lo propio contigo.



SHADOWRUN

- Compañía: FASA Interactive/Microsoft
- Lanzamiento: 2007

INSPIRADO EN EL UNIVERSO DEL CLÁSICO de rol de los años 90, este «Shadowrun» será una de las mayores apuestas de Microsoft en 2007, centrándose en la acción multijugador por equipos. Será, además, el juego con el que el gigante de Redmond inauguré su ambicioso proyecto de juego online entre distintas plataformas –Xbox 360 y PC–. La cosa, desde luego, promete ser espectacular.



S.T.A.L.K.E.R.

- Compañía: GSC Game World/THQ
- Lanzamiento: 2007

¿A QUE PARECE MENTIRA? Pues no lo es. «STALKER» se ha vuelto a retrasar. Si no fuera porque éste, al menos, sí existe y lo vemos feria a feria, pensaríamos que estamos ante un nuevo caso «Duke Nukem Forever». Eso sí, hay que reconocer que cada vez tiene una pinta más impresionante pero... ¡que salga ya, caramba! Que ya lleva casi dos años de retraso, que se dice pronto...



LEGO STAR WARS 2

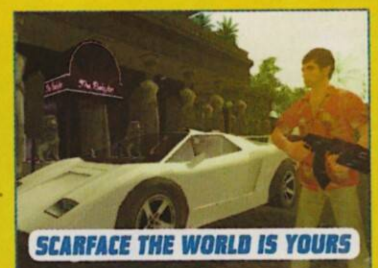
- Compañía: Telltale/LucasArts
- Lanzamiento: 2006

LA MAYOR SORPRESA EN LA ACCIÓN DE 2005 prepara una continuación genial. Se basa en la trilogía de cine original y, además, incluirá un editor de personajes absolutamente maravilloso, que permite intercambiar... ¡piezas! de sus cuerpos para crear a tu propio personaje.

- **STAR WARS REGRESA** en la segunda parte de uno de los mejores juegos jamás aparecidos basados en las pelis de Lucas.
- **¡CREA TU HÉROE!** Su editor te permitirá crear a Darth 3PO o a Yoda Palpatine... ¡Algo alucinante!


JUST CAUSE

EIDOS/OTOÑO 2006 Imagina «GTA» con sabor latino y con su acción en un archipiélago...


SCARFACE THE WORLD IS YOURS

VIVENDI/OTOÑO 2006 Tony Montana ha sido el rey de la droga y quiere volver a ocupar su trono.


WILD SUMMER

ON GAMES/OTOÑO 2007 Tras «Fallen Lords», Novarama vuelve con un original proyecto.


RAINBOW SIX VEGAS

UBISOFT/2007 La ciudad del juego está en peligro y sólo el equipo Rainbow puede salvarla.

ESTRATEGIA

Estrategia revolucionaria

¡¡NUNCA HAS JUGADO ASÍ!!

Está claro que si hay un género que define al PC, en esencia, es la estrategia. Sin embargo, hacía años que el género no sufría tales convulsiones ante la aparición de "algo" –porque decir algo más concreto es realmente complicado– que está removiendo no sólo sus cimientos sino los del diseño de juegos, de forma mucho más global. Ese algo, claro, se llama «Spore». Es sólo la punta de lanza de un género que se reinventa a sí mismo en l nueva temporada y que es capaz de com binar con audacia las apuestas más inno vadoras con el regreso de las sagas má clásicas, incluyendo esa que le dio forma hace diez años, «Command & Conquer» Son ejemplos destacados de entre mucho representantes del mundo de la estrategi que, como verás en estas páginas, está e plena forma y con una salud de hierro... V pensando tu siguiente movimiento.











SPORE

➲ Compañía: Maxis/Electronic Arts ➲ Lanzamiento: 2007

LA REVOLUCIÓN HA LLEGADO DE LA MANO DE WILL WRIGHT. Tras «Los Sims 2» parecía que el fundador de Maxis quería dar un giro a las ideas con las que ha trabajado durante los últimos años y se ha sacado de la manga algo tan inclasificable como poderosamente atractivo. «Spore» no es sólo un juego, es una poderosa herramienta para poner a prueba tu creatividad: juega como quieras, crea tú mismo a los protagonistas de la acción, elige tu estilo, experimenta, evoluciona... Y, si te parece poco, utiliza los diseños de otros jugadores para seguir experimentando. Es lo más vanguardista que has visto.

- **¡JUEGA A SER DIOS!** Crea una especie, consigue que evolucione y diseña tu civilización. Si eres bueno, explorarás el espacio y podrás, incluso, dominarlo.
- **¡PON A PRUEBA TU CREATIVIDAD!** Juega como quieras, diseña a tus personajes, experimenta con ellos y haz que se enfrenten a otras criaturas. ¡Vas a reírte como no te puedes imaginar!
- **¡COMPARTE TUS EXPERIENCIAS!** Avanzar en «Spore» se conseguirá usando, además, los diseños y experiencias de otros jugadores. Descarga sus civilizaciones de la red e interactúa con ellas en tu propia partida. ¡Es increíble!





- ¡PREPARA TUS EJÉRCITOS! Toda la esencia de «Medieval» se une a las mejoras en tecnología producidas desde «Rome» para obtener un resultado impresionante.
- ASEDIOS, BATALLAS Y UN GRAN REALISMO. Creative Assembly ha tirado la casa por la ventana para asegurar la mayor fidelidad histórica y realismo de los combates.
- UN SISTEMA TÁCTICO MUY MEJORADO. Simplifica y mejora las opciones tácticas y se vuelve mucho más asequible para el jugador.

MEDIEVAL 2. TOTAL WAR

Compañía: The Creative Assembly/Sega/Atari Lanzamiento: Noviembre 2006

NUNCA UN «TOTAL WAR» HABÍA TENIDO UNA SEGUNDA PARTE pero, desde luego, el representante no podía haber estado mejor elegido, porque los resultados que está obteniendo The Creative Assembly con «Medieval 2» son asombrosos. Una evolución de la tecnología gráfica usada en «Rome. Total War» te dejará ver las batallas más espectaculares que se hayan contemplado en PC. Aunque resulta especialmente interesante la combinación del diseño del mapa táctico que mostraba «Rome» con la esencia de la jugabilidad del «Medieval» original, en este apartado. Situado, además, en la época en que concluía aquel, «Medieval 2» es la continuación que todo fan de «Total War» podía soñar. Y, además, lo quieren hacer asequible incluso a los jugadores menos familiarizados con la serie.





WARHAMMER MARK OF CHAOS

Compañía: Black Hole/Namco Lanzamiento: Otoño 2006

EL "OTRO" WARHAMMER SE LANZA A LA CONQUISTA del género tras el éxito que tuvo un juego como «Dawn of War» en 2004. El mundo de fantasía de Warhammer encuentra en «Mark of Chaos» una recreación casi perfecta, que te maravillará.

- LA FANTASÍA MÁS ALUCINANTE sólo podía ser la de Warhammer. Y «Mark of Chaos» promete ser una pequeña joya que no podrá faltar en tu colección.
- ¡MONSTRUOS, HÉROES, CAOS Y EJÉRCITOS! Domina el campo de batalla, comanda tus legiones, entra en duelo con otros héroes y asedia fortalezas. ¡Va a ser genial!





C&C 3 TIBERIUM WARS

Compañía: E.A. Los Ángeles/Electronic Arts
Lanzamiento: 2007

TRAS DIEZ AÑOS, HA VUELTO. No hay duda de que «Command & Conquer» marcó un antes y un después en el mundo de la estrategia en tiempo real. Y lo que en su momento fue el grueso de Westwood Studios -ahora E.A.L.A.- se ha puesto de nuevo manos a la obra para rescatar el espíritu del clásico y adaptarlo con la tecnología más actual al mundo de la nueva estrategia. «Command & Conquer 3» aún tiene un largo camino por delante, pero su aspecto no podía ser mejor, por ahora.



SUPREME COMMANDER

Compañía: Gas Powered Games/THQ Lanzamiento: 2007

EL SUCESOR ESPIRITUAL DE «TOTAL ANNIHILATION», el primer gran juego de Chris Taylor y su equipo -antes de llamarse Gas Powered Games-, se convirtió en uno de los mejores representantes del género en el último E3. No sólo se perfila como un juego cuidado, equilibrado y dotado de unos detalles de calidad realmente buenos, sino que es uno de los pocos juegos del género en que la simulación aporta un componente de importante peso específico. El resultado es un juego que promete convertirse en un número uno el próximo año. ¿Apostamos algo?







COMPANY OF HEROES

➲ Compañía: Relic/THQ ➲ Lanzamiento: Septiembre 2006

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL sigue presente en todos los géneros, pero en «Company of Heroes» se vuelve un ejemplo más significativo ya que toma el relevo de uno de los juegos más aclamados de los últimos tiempos, creado por el mismo equipo de desarrollo: «Warhammer 40000. Dawn of War». En cierto sentido, su diseño básico bebe de las mismas fuentes: captura de puntos estratégicos y mucha acción. Pero, claro, «Company of Heroes» es mucho mejor técnicamente.

- ¡LA GUERRA TOTAL! Da las órdenes precisas, deja que la IA de tus hombres aproveche sus opciones en el entorno del escenario y disfruta viendo algunas batallas sencillamente de película.
- EL MUNDO... ¡SE CAE A PEDAZOS! «Company of Heroes» ofrece algunos de los escenarios más interactivos y reales que se hayan usado en un juego de estrategia, bélica o no. ¡No te vas a creer algunas de las cosas que veas en pantalla.
- ¡CUIDA DE TUS HOMBRES! Además de una IA que intentará mantener de forma autosuficiente a tus hombres, con el objetivo básico de sobrevivir, si manejas bien la situación podrás ganar experiencia para nuevas misiones. ¡Como en las guerras de verdad!





MAELSTROM

➲ Compañía: KDV/Codemasters ➲ Lanzamiento: Septiembre 2006

LOS CHICOS DE KDV CAUSARON SENSACIÓN, hace meses, con el estupendo pero –¡qué duda cabe!– algo complejo y no menos "rarito" «Perimeter». Que éste juego no tuviera un gran éxito comercial no resta un ápice de mérito al trabajo de KDV, que acaban de presentar oficialmente su nuevo proyecto: «Maelstrom». También muy original en sus planteamientos, aunque algo menos radical en los mismos, promete ser un juegazo al que seguir muy de cerca.

- ¡UN MUNDO POSTAPOCALÍPTICO! Tres facciones en el futuro lucharán por el control de los recursos, y sobre todo del agua. Y una es de alienígenas invasores. ¿Les combatirás o te unirás a ellos?
- UTILIZA LA METEOROLOGÍA COMO UN ARMA. Crea tornados, congela el agua, arrasa el escenario con incendios... ¡hasta podrás provocar terremotos! En «Maelstrom» el escenario se puede convertir en un arma.



WORLD IN CONFLICT

➲ Compañía: Massive Entertainment/Sierra/Vivendi
➲ Lanzamiento: 2007

LA GUERRA FRÍA NO CONCLUYÓ, sino que convirtió en un enfrentamiento real entre Unión Soviética y los aliados de Estados U dos y la OTAN. ¿Estás listo para enfrentart una Historia alternativa? Realismo máximo el entorno, los modelos y las tácticas mili res, junto con el buen hacer y la diversión c sólo Massive –creadores de la serie «Grou Control»– sabe dar a sus juegos. «World Conflict» lo tiene todo para convertirse en u de las grandes estrellas del género el año c viene, así que no le pierdas la pista. No di que no te hemos avisado con tiempo.



CIVCITY ROMA

➲ Compañía: Firefly/Firaxis/2K/Take 2 ➲ Lanzamiento: Verano 2006

ROMA NO SE CONSTRUYÓ EN UN DÍA pero tú podrás diseñarla a tu gusto gracias a esta combinación de ideas surgidas de juegos como «Civilization» mezcladas con otras al más puro estilo «Sim City». Construye, sigue la vida de los habitantes de Roma, levanta maravillas, convoca juegos para entretener a los ciudadanos... ¡Roma es tuya!

➲ ¡COMBINACIÓN EXPLOSIVA! Los creadores de «Stronghold» se inspiran en los juegos de Sid Meier para explorar nuevas ideas. Además, el propio Sid Meier supervisa en cierto modo el proyecto, aunque al final no usará su nombre en el juego.

➲ CREA TU IMPERIO. Haz y deshaz a tu gusto en la ciudad imperial. Controla toda su gestión o céntrate sólo en lo que más te interese: construcción, desarrollo tecnológico, cultural... lo que prefieras.



CAESAR IV

➲ Compañía: Tilted Mill/Vivendi
➲ Lanzamiento: 2006

¿SE HA PUESTO DE MODA ROMA? ¡Para la serie «Caesar» hace años que lo está! La nueva entrega de la misma utiliza una nueva tecnología para mostrar en un detallado mundo 3D toda la gloria y majestad del imperio. Controla toda la gestión del mismo o delega en tus ayudantes, para construir la Roma más impresionante que los siglos hayan visto.



SID MEIER'S RAILROADS!

➲ Compañía: Firaxis/2K/Take 2
➲ Lanzamiento: Octubre 2006

EL SIEMPRE GENIAL SID MEIER REGRESA A SUS ORÍGENES y vuelve a inspirarse en los trenes para su nuevo proyecto. «Railroads!», sin embargo, deja a un lado la estrategia más sesuda estilo "tycoon" para centrarse en la diversión y la construcción.



SPARTA ANCIENT WARS

➲ Compañía: World Forge/PlayLogic
➲ Lanzamiento: Otoño 2006

CADA VEZ ESTÁ MÁS CERCA el espectacular «Sparta», que se convirtió en una de las sorpresas del E3 2005. Combate contra el enemigo en la Grecia clásica, quema sus aldeas, roba sus inventos y armas y controla todo el Imperio. ¿Superarás el desafío?





AGE OF EMPIRES III THE WARCHIEFS

➲ Compañía: Ensemble/Microsoft ➲ Lanzamiento: Otoño 2006

TRAS LA CONQUISTA DEL NUEVO MUNDO... ¡toca hacer el indio! Y es que los nativos americanos asumen el protagonismo total en «The Warchiefs», la expansión que ya tiene casi a punto Ensemble para su genial «Age of Empires III».

➲ ¡HAZ EL INDIO EN EL NUEVO MUNDO! Los indios americanos se convierten en protagonistas de la expansión de «Age of Empires III».

➲ NUEVAS UNIDADES Y ESCENARIOS aún más realistas y plagados de detalles que en el juego original. ¡Genial!

JOINT TASK FORCE

➲ Compañía: Most Wanted/HD/Vivendi
➲ Lanzamiento: Otoño 2006

UN FUTURO CERCANO Y NADA HALAGÜEÑO es el que toma como referencia «Joint Task Force» para abordar un juego de estrategia bélica muy realista, donde controlas un equipo de asalto formado por unidades de elite. Terroristas, dictadores, paramilitares, traficantes... un juego donde el componente táctico será primordial y tendrás que pensar muy bien los pasos a dar, antes de disparar un solo tiro.

Y ADEMÁS...

PARAWORLD

SUNFLOWERS/OTOÑO 2006 ¿Hay algo más original que mezclar estrategia con dinosaurios? Lo dudamos.



DEEPSILVER/2006 Una serie que parece incombustible ya anuncia su nueva entrega para este mismo año.



LUCASARTS/OTOÑO 2006 El juego de estrategia más vendido de los últimos meses se amplía en otoño.



LIONHEAD/ACTIVISION/2006 Crea tus películas con las escenas más arriesgadas. Ahora podrás.



ENIGMA/CDV/2007 El estudio español ya anuncia con CDV un ambicioso proyecto, que veremos en 2007.



DIGITAL REALITY/CDV/OTOÑO 2006 Los creadores de «Panzers II» atacan de nuevo con «Warfront».



ON GAMES/OTOÑO 2006 La estrategia a la española basada en la Guerra Civil. Muy prometedor.

ROL

Buen, muy buen rol...
¡¡SE AVECINA UN GRAN AÑO!!

Es algo que veíamos desde hace meses: este año el rol ha vivido un gran momento, con ese genial «Oblivion» que nos ha devuelto la fe en el género, pero es que lo que se anuncia ahora... ¡es casi mejor! Un puñado de juegos que nos va a tener horas y horas delante del monitor –¡ay, que también tenemos que trabajar, comer y dormir!– y, además, con una calidad que se presume de matrícula de honor en todos sus apartados, desde los gráficos hasta el guión: «Bioshock» ha sido la gran sorpresa, que se adivina tan o más impresionante que varios de los grandes deseados, como «Hellgate London» o «Neverwinter Nights 2». Pero no pierdas de vista el resto, porque alguno, como el sorprendente «Overlord», te va a dejar con la boca abierta. ¡Dios mío, no tenemos tanto tiempo para jugarlos todos...! Aunque, oye, si decimos que es por trabajo... je, je, je...





BIOSHOCK

Compañía: Irrational Games/2K/Take 2 Lanzamiento: 2007

UN MUNDO SUBMARINO QUE UN DÍA FUE UNA UTOPÍA SOCIAL se encuentra ahora en ruinas, habitado por criaturas mutantes, que antaño fueron humanas, y restos de una sociedad decadente, ya tan podrida como los cadáveres de sus antiguos miembros. Y allí estás tú, preguntándote qué pasó, cómo salir de ahí y, sobre todo, si podrás vivir con tu conciencia ahora que has decidido matar a esa niña... ¿O no lo harás?

- ¡ORIGINALIDAD AL PODER! El heredero de lo que fue «System Shock» te sumergirá en un mundo fantástico, de abigarrada y absorbente ambientación, plagada de seres tan alucinantes como peligrosos. ¿Cómo sobrevivirás allí?
- ¡LIBERTAD DE JUEGO TOTAL! Tú decides cómo resolver cada situación: ¿enfrentamientos directos? ¿Resolución de puzzles? ¿Distracciones para el enemigo? ¿Matar inocentes? Todo depende únicamente de ti.



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Compañía: Arkane Studios/Ubisoft
Lanzamiento: Otoño 2006

SI UNO DE LOS UNIVERSOS DE FANTASÍA mejor creados que existen se une a la tecnología de «Half-Life 2», el resultado es «Dark Messiah», una mezcla de rol y acción en primera persona que te va a dejar tan petrificado como si fueras un troll al sol.

- ACCIÓN, GORE Y MUY BUEN ROL. Y encima con un realismo que raya lo obsesivo.
- ¡ESPADA Y BRUJERÍA! Como en novelas, películas y ejemplos de rol clásicos. Y, claro, juégalo a tu estilo y exprímelo a tope.



HELLGATE LONDON

Compañía: Flagship Studios/Namco
Lanzamiento: Verano 2006

LA INVASIÓN DEMONÍACA ya está a punto de hacerse realidad. La presentación en el E3 de una nueva clase de personaje –el cabalista– también ha animado la cosa y aportado aún más variedad al universo de juego.

Y ADEMÁS...



GOTHIC 3

PIRANHA/JOWOOD/OTOÑO 2006 Orcos contra humanos en la guerra final. ¿De qué lado estás?



OVERLORD

CODEMASTERS/2007 Sé muy, muy malo. Controla a tus duendes y arrasa a los humanos.



NEVERWINTER NIGHTS 2

OBSIDIAN/ATARI/SEPTIEMBRE 2006 ¡Espectacular! Queremos conseguir la versión final... ¡ya!



MAGE KNIGHT APOCALYPSE

IS/NAMCO/SEPTIEMBRE Sin querer ser revolucionario, promete toneladas de diversión.

La aventura sobrevive

EL REGRESO DE LOS MITOS

No, ciertamente no se trata del género estrella de los últimos meses, pero al menos la aventura sigue ahí y, aunque son pocos sus representantes, no es menos cierto que realmente son de relumbrón. No deja de ser irónico que, tantos años después, tengan que ser precisamente las nuevas entregas de dos de las series más venerables del género las que vengan a salvarlo de la casi extinción. Pero, ¡oye!, que si los juegos siguen teniendo esta pinta que vengan uno a uno, si es necesario. Tú mira, mira los títulos que hay más abajo de estas líneas y ya nos dirás. Eso sí, esperamos que en los próximos meses vayan apareciendo esos nombres de los que se ha venido oyendo desde hace tiempo –como «Paradise»– pero a los que no acabamos de echarles el guante. ¡A ver si conseguimos ponerles la mano encima antes del otoño!

ALONE IN THE DARK

➲ Compañía: Eden Games/Atari ➲ Lanzamiento: 2007

LA EXTRAÑA EXISTENCIA DE EDWARD CARNBY puede que esté a punto de descubrir tosos sus secretos. O, cuando menos, uno de los más relevantes: ¿cómo es posible que el Carnby de los años 20, el de la mansión Derceto, esté paseando por el Central Park neoyorquino en pleno siglo XXI, como si tal cosa? Y, ya puestos, ¿por qué Manhattan parece estar a punto de ser tragado por el mismísimo Infierno? La cosa está muy mal en ese universo de tinieblas en que Carnby suele moverse. Pero es que esta vez todo es más real, tétrico y terrorífico que nunca. ¡Tenemos los pelos como escarpias!

➲ ¡CARNBY HA VUELTO! La aventura es ahora más cinematográfica, se divide en episodios, es más interactiva, más real y mucho más angustiosa que nunca.

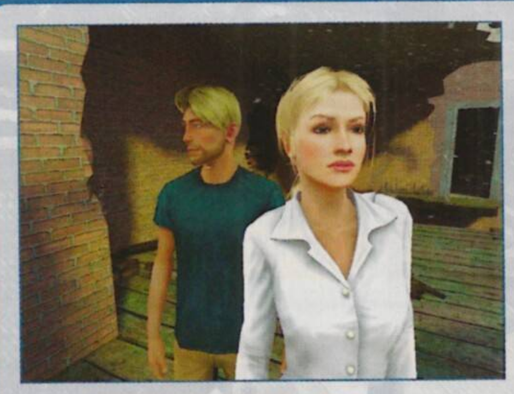
➲ ¿CUÁL ES EL SECRETO? De momento habrá que esperar casi un año para descubrirlo. ¡Y ya estamos impacientes!



ALAN WAKE

➲ Compañía: Remedy/Microsoft Games Studios
➲ Lanzamiento: 2006

DESPUÉS DE «MAX PAYNE» llega el turno del thriller. Un thriller, eso sí, casi convertido en película de terror. Si no, imagínate: llevas meses sin poder dormir y cuando encuentras el pueblecito ideal para descansar, terminar de escribir tu libro y dejar atrás los malos momentos, de repente tus pesadillas cobran forma y los horrores sobre los que escribes aparecen en la vida real. ¿Serán alucinaciones por la falta de sueño? ¡Ándate con ojo por si las moscas, Alan!





BROKEN SWORD ANGEL OF DEATH

➲ Compañía: Revolution/THQ ➲ Lanzamiento: 2006

CHARLES CECIL LLEVABA AÑOS desarrollando en silencio la nueva entrega de su serie fetiche, pero el nuevo «Broken Sword» aún se resiste a descubrir todos sus secretos. Apenas nada se ha visto, pero eso poco, ¡ay!, qué pinta tiene...

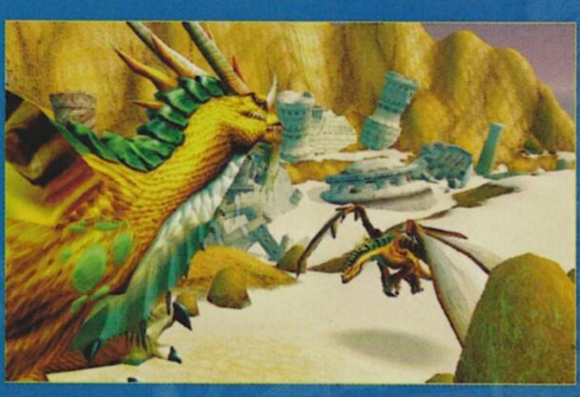
➲ GEORGE STOBBARD ha dicho por fin adiós a sus vacaciones y empieza a interesarse de nuevo por resolver misterios. En esta ocasión, además, parece que el tránsito al universo 3D se ha completado totalmente.

➲ ASESINOS, MAFIA... George está ya acostumbrado a todo pero, como es habitual, no estará solo en la aventura... ¿reconoces a esa rubia?

El rey sigue en su trono

¡¡OH, WARCRAFT OMNIPOTENTE!!

No te vamos a descubrir ahora que los juegos online se han convertido ya en la delicatessen de más de un paladar refinado, ¿verdad? Pero lo que no está nada claro es que la variedad sea un aliciente especial en este peculiar mundo. Mira, si no, cuál ha sido el más destacado representante de los juegos online en el último E3. No es sorprendente, desde luego, que sea la expansión del exageradamente popular juego de Blizzard -«The Burning Crusade»-, quien se haya llevado el gato al agua (o los jugadores al teclado, para ser más realistas), por delante incluso de la avalancha de lanzamientos de compañías como NC Soft que, eso sí, sin duda ha sido quien más salsa ha puesto en el formato, incluyendo la aparición de «Soccer Fury», y con la gran excepción, también hay que decirlo, del impresionante «Age of Conan», de Funcom.



WORLD OF WARCRAFT THE BURNING CRUSADE

Compañía: Blizzard/Vivendi · Lanzamiento: Otoño 2006

¿QUÉ MÁS SE LE PUEDE PEDIR A «WOW» A ESTAS ALTURAS? Pues, aunque no lo creas, mucho. Para empezar, la prometida versión en castellano, que estará lista a la vez que «The Burning Crusade». Además, en la feria se empezaron a ver nuevas razas de la expansión, zonas de juego y se nos prometió -sin aún decir una fecha exacta... ya sabes, es Blizzard- que su salida está más cerca de lo que puedas pensar.



- ¡«WOW» POR PARTIDA DOBLE! Mientras, como es lógico, en el E3 «The Burning Crusade» campaba a sus anchas en el stand de Blizzard, la versión en castellano de «World of Warcraft» sigue su desarrollo de forma paralela.
- ¡MÁS Y MÁS RAZAS! Bueno, sin ánimo de exagerar, vale. Pero ya se empiezan a ver nuevos personajes funcionando a pleno rendimiento en los servidores de testeo.



AGE OF CONAN

Compañía: Funcom
Lanzamiento: 2006

EL MUNDO DE CIMMERIA cobra vida gracias a Funcom, en el que promete ser uno de los juegos de rol online más explosivos, sorprendentes y técnicamente sobresalientes de cuantos se anuncian para la próxima temporada. «Age of Conan» será una aventura sólo apta para valientes. ¿Lo eres tú?

- NO PODRÁS SER CONAN. Pero podrás conocerlo, convertirte en un personaje influyente y variar la historia del mundo.
- EL COMBATE SERÁ BRUTAL y podrás afrontar quests en solitario o luchando en grupo, usando formaciones comandadas por... ¿tí?



TABULA RASA

Compañía: Destination Games/NC Soft
Lanzamiento: 2006

GARRIOTT ES GARRIOTT y su «Tabula Rasa» no dejaba de atraer miradas y curiosos. Muy buena pinta, sí señor. Y conociendo al otrora Lord British, nos da que su nuevo proyecto va a ser muy divertido y jugable.

Y ADEMÁS...



NHN/CODEMASTERS/VERANO 2006 Vence a tus rivales y sé el dueño del mundo por un mes.



DIGITAL LEGENDS/NC SOFT/2007 D. Legends vuelve con un juego de fútbol online. ¡Total!



SIGIL/SOE/2006 Justo antes del E3 Sigil dejaba Microsoft y volvía con SOE. ¡Sorpresa, Bill!



TURBINE/CODEMASTERS/OTOÑO 2006 El mundo de Tolkien nunca ha estado tan vivo.

Al menos, está él...

LA ESPERADA DÉCIMA PARTE

Bueno, mira, al menos no se puede decir que no haya habido simuladores en la feria de este año. Sólo uno reseñable, sí pero, oye, que al fin y al cabo es casi EL simulador, ¿no te parece? Es ya la décima edición del simulador de vuelo comercial más famosos de la historia, que ya dura veinte años (¡casi nada!). Y, ¿sabes? Promete ser de lo mejorcito que ha dado el género.

En Microsoft, además, han querido aportar un aliciente al juego. Aunque éste estará disponible a finales de año, se prevé realizar una actualización –que se podrá descargar por Internet– para DirectX10, cuando Windows Vista esté listo en Enero de 2007, que pondrá al día todo el apartado gráfico de «Flight Simulator X» y le otorgará un realismo que... ríete tú de los vuelos de verdad!



FLIGHT SIMULATOR X

➲ Compañía: Microsoft Games Studios ➲ Lanzamiento: Finales 2006

EL ANIVERSARIO DEL SIMULADOR MÁS FAMOSO DEL MUNDO sirve a Microsoft como excusa para, en vez de limitarse a ofrecer sólo vuelo libre, tan típico de las anteriores ediciones, introducir una "campaña", consistente en grupos de misiones a realizar con distintas naves, que van desde pilotar un planeador a rescatar a un grupo de obreros de una plataforma petrolífera en llamas, a bordo de un helicóptero.

➲ **¡MÁS DETALLE Y REALISMO!** Se ha multiplicado casi por diez la calidad gráfica sobre «FS 2004», se han añadido nuevos aviones, escenarios y misiones. Y tiene una pinta excelente.

➲ **¡Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO!** Lo de su versión en DirectX10 va a ser muy muy exagerado. Hemos visto algunas imágenes de prueba y te podemos asegurar que cuesta distinguir si algunos detalles no son fotos reales...

Deporte. Rey

UNA CITA OBLIGADA

Electronic Arts está poniendo al día toda la tecnología gráfica, de animaciones e Inteligencia Artificial de todas sus series E.A. Sports –nos da que han aprovechado el cambio de generación en las consolas para abordarlo– por lo que este año el gigante de los juegos deportivos ha mantenido silencio, de cara al gran público, con sus nuevos juegos de fútbol, baloncesto, hockey, golf, etc. Pero no todo en este E3 ha sido buscar agujas en pajares. El deporte rey ha estado presente en la feria en la forma de dos títulos de nombres bien conocidos. «PC Fútbol», por un lado, alcanza su versión 2007 y una primera demo estaba allí presente. Por su parte, Codemasters echa la vista atrás y revive «Sencible Soccer» para nuestra alegría. ¡Menudas risas nos vamos a echar!



PC FÚTBOL 2007

➲ Compañía: Gaelco/On Games ➲ Lanzamiento: 2006

RETOQUES, MEJORAS Y DETALLES MÁS PULIDOS solicitados por los jugadores, se anuncian para la nueva versión del mánager de fútbol "made in Spain" más popular. En Gaelco ya trabajan a toda máquina para que el próximo otoño «PC Fútbol 2007» esté a punto para el pitido inicial.



SENSIBLE SOCCER

➲ Compañía: Codemasters ➲ Lanzamiento: 2006

HACE DIEZ AÑOS, LOS JUGADORES DE FÚTBOL ERAN MUY CABEZONES. Ahora, vuelven a serlo porque pese al cambio al entorno 3D «Sensible Soccer» es exactamente el mismo juego que hace una década: nada de simulación, sólo arcade 100% y diversión a tope. Para pasarlo en grande.

¿No queda gasolina?

LA VELOCIDAD AMINORA...

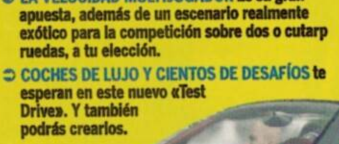
Nos quedamos con un palmo de narices cuando nos enteramos de que este año E.A. no enseñaba en directo su nuevo «Need for Speed» del que sólo se conoce a ciencia cierta su nombre: «Carbon». Intuimos, eso sí, que seguirá relacionado con el mundo del tuning, ya que en un vídeo de promo se veía la silueta de un coche de frente, con los faros encendidos y unas luces de colores en los bajos. Pero eso y «Test Drive Unlimited» era todo lo que el género podía aportar al PC en los próximos meses. ¿Tan poco? Pues, chico, es lo que hay, ya nos gustaría contarte algo más. De todos modos, no desesperes, que ya sabes que siempre hay sorpresas, y si en poco tiempo nos hemos encontrado con «FlatOut 2», «Evolution GT» y más, confiemos en que la racha siga.

TEST DRIVE UNLIMITED

➲ Compañía: Eden Games/Atari ➲ Lanzamiento: Octubre 2006

LAS IDEAS CLÁSICAS TAMBIÉN SE ACTUALIZAN EN LA VELOCIDAD. Y series como «Test Drive», con más de 15 años a las espaldas, encuentran de nuevo su razón de ser y de correr. ¿Cuál es en este caso? Pues la velocidad online, los coches de luejo, la posibilidad de crear tus propias carreras, pilotar motos y de pisar a fondo por las carreteras de Hawai. No está nada mal, ¿verdad? Y te aseguramos que lo hemos probado y es muy manejable y la sensación de velocidad es realmente buena. ¡Ve echando gasolina!





➲ **LA VELOCIDAD MULTIJUGADOR** Es su gran apuesta, además de un escenario realmente exótico para la competición sobre dos o cutarp ruedas, a tu elección.

➲ **COCHES DE LUJO Y CIENTOS DE DESAFÍOS** te esperan en este nuevo «Test Drive». Y también podrás crearlos.



EL FUTURO A LA VISTA

¿Un Windows pensado para jugar?

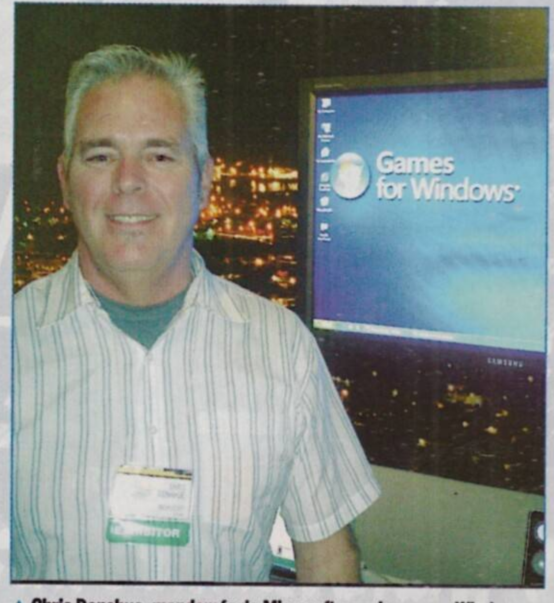
Mito: "El PC está cada vez peor. Se hacen menos juegos. No son buenos. Sólo las consolas tienen futuro". Todos los años, E3 tras E3, alguien suelta al aire la misma cantinela. Realidad: ESO ES FALSO. Grande, alto y claro. FALSO. Todas las compañías y desarrolladores nos lo han confirmado. Y Microsoft, sin pelos en la lengua, habla de Windows Vista como un Sistema Operativo PENSADO PARA JUEGOS, donde DirectX 10 va a causar una revolución total en el panorama gráfico y de comunicaciones entre plataformas. Porque, además, la compañía de Bill Gates tiene planes para cruzar partidas online entre PC y Xbox 360. El primer juego que lo abordará: «Shadowrun», ya en 2007. Y, además, en este E3 ya había distintos juegos –a la derecha– que corrían sobre una versión beta de Vista y funcionaban a las mil maravillas, con más suavidad y estabilidad que en Win XP. Pero no todo van a ser parabienes. Ve haciéndote a la idea de que Vista Y DirectX 10, que saldrá en 2007, casi seguro nos obligará a actualizar el PC. Es lo que hay, nos tememos. Pero, al menos Microsoft se vuelve a tomar en serio al PC como soporte de juegos. Y, créenos, hemos visto cosas que prometen ser algo MUY grande.



▲ En el stand de Microsoft, en el E3 2006, había una zona habilitada exclusivamente para probar juegos de varias compañías corriendo sobre versiones beta de Windows Vista. Las mejoras sobre XP eran apreciables a simple vista en velocidad y estabilidad.



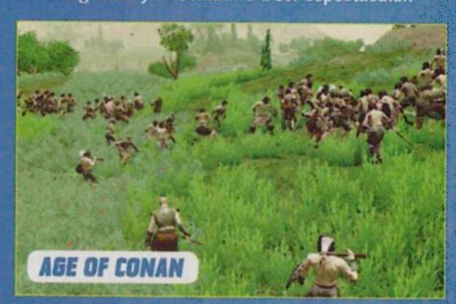
▲ En el futuro Microsoft habilitará conexiones online entre PC y consola para partidas multijugador.



▲ Chris Donahue, mandamás de Microsoft para juegos en Windows y desarrollos con DirectX 10, nos habló de un futuro brillante en el PC.

PIONEROS DEL NUEVO WINDOWS

SERÁ EN 2007 pero todos los planes están ya trazados y en marcha. Windows Vista y DirectX 10 quieren ser la revolución que estaba echando de menos el PC. Y si Microsoft cumple lo que promete, el salto en calidad gráfica y velocidad va a ser espectacular.



▲ El primer juego online que garantiza compatibilidad con DirectX 10 y que promete una versión nativa para el API.



▲ Para Microsoft el futuro pasa por conectar online el mismo juego en distintas plataformas (PC y Xbox 360).



▲ Lo más de la tecnología gráfica actual también tendrá una versión nativa para DirectX 10, mejorada.



▲ Las primeras pruebas son inapelables. Compatibilidad total de Vista con juegos desarrollados para DirectX 9.



▲ Cuando Vista esté disponible Microsoft ha prometido una actualización para DirectX 10, que será impresionante.







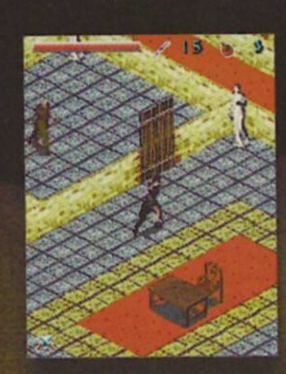
COMIENZA LA SAGA!







Envía un SMS con la palabra SELLO al 5757









Muy pronto vivirás una experiencia ESTRATÉGICA!

Y además podrás ganar un iPod nano

Unkasoft, Battlewizard y Babel Dimensions son marcas registradas por BabelDreams S.L. Los derechos de propiedad intelectual de los guiones y contenidos de El Cuarto Sello y Actos de conquista pertenecen a BabelDreams S.L.Para informar compatibilidades accede a la web de Unkasoft www.unkasoft.com (accede a la página del videojuego). Para dudas o soporte envía un mail a soporte@unkasoft.com indicando el modelo de tu móvil y la pregunta. Utilizando nuestros servicios, el móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos inscrita en la agencia de protección de datos con el número 2033360322. El responsable del fichero es Mediafusion España S.A. Otorga su consentimiento para que el núme pueda ser utilizado posteriormente para el envío gratuito de información y ofertas relacionadas con nuestro servicios de Unkasoft. Conforme a la ley vigente, puede darse de baja así como ejercitar su derecho de acceso, rectificación, cancelación enviando un correo indicando su teléfono a info@unkasoft.com. Coste del SMS: 1,2 € sin IVA. (Requisitos: 3 sms y configuración WAP/Internet para la descarga de los videojuegos). Coste de conexión wap según operador y a cargo de usuario "Gana un iPodo Nano" válido para España y para todas las descargas del videojuego durante los 3 meses posteriores a la fecha de lanzamiento. Los resultados del concurso se harán públicas en la web de Unkasoft (www.unkasoft.com) y se n ganador mediante su número de móvil. Bases depositadas ante notario y publicadas en la web de Unkasoft (www.unkasoft.com). Unkasoft (www.unkasoft.com) - c/ Hoces del Duratón 57 - 37008 Salamanca - CIF B37423340

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco, aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES.
No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los juegos para PC nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL DE CADA JUEGO.
Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda a veces no queda más remedio que utilizar una copia "gold"–una versión final pero sin producir del juego.

Con estas versiones, puede que no sea posible valorar aspectos como el modo multijugador. Si es así te lo explicaremos, pero no te diremos que "está muy bien".

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR ALGUIEN QUE CONOCE A FONDO SU GÉNERO.
Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así nos aseguramos de que "el culpable" que analiza el juego sabe de lo que habla.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL.
Y si no es posible –¡hombre, no somos máquinas!– se juega las horas necesarias para que se puedan valorar bien todas y cada una de sus características.

PROBAMOS TODOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS.
Es el mejor método que se nos ocurre para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte el equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA.
Y no a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas, intentando ser lo más objetivos posible. Las puntuaciones son sólo una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te ayuden.



Al detalle

En Micromanía pretendemos darte la información más completa y exacta sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que valoramos todos los contenidos de cada título.











La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de referencia, pero sí te ayudará como un indicativo de ciertos aspectos, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 **LO PEOR.** Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al disco. Si podemos, ni lo publicamos.

30-49 **MALO.** Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

50-69 **ACEPTABLE.** Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No es que presenten problemas graves en ningún apartado en concreto, pero tampoco terminan de convencer. Sólo de ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 **BUENO.** No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo, es porque es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro que te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 **MUY BUENO.** Grandes juegos a los que les falta sólo una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.

90-100 **OBRA MAESTRA.** Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos se encuentren rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



JUEGO DEL MES
El más deseado sello de calidad. Gracias a él, uno y sólo uno de todos los juegos que se analizan en la revista, quedará claramente identificado como el que la redacción de Micromanía considera el mejor del mes.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.

ICONOS PEGI

3+ 7+ 12+ 16+ 18+

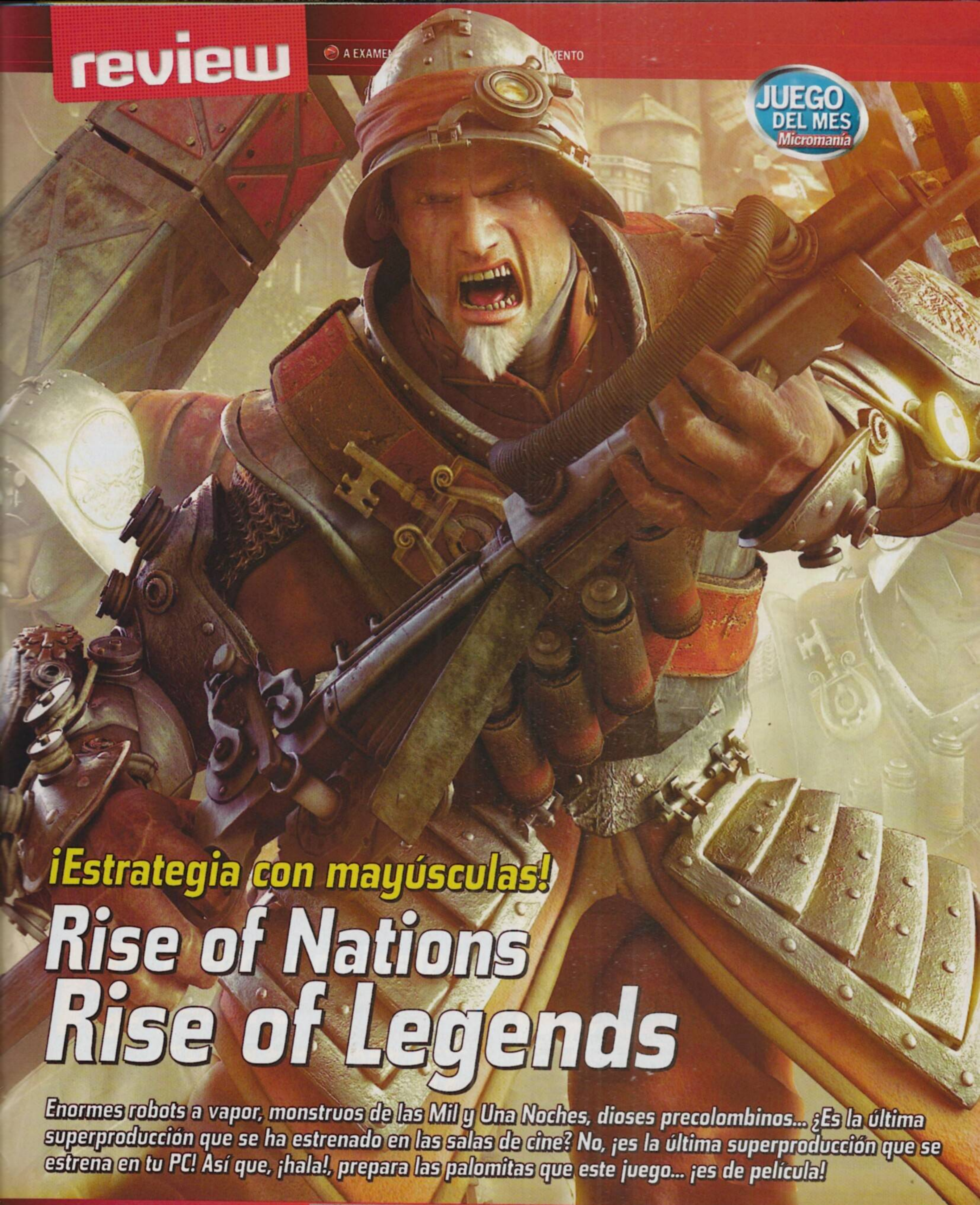
A B C D E





F G H I J K

A. MÁS DE 3 AÑOS
B. MÁS DE 7 AÑOS
C. MÁS DE 12 AÑOS
D. MÁS DE 16 AÑOS
E. MÁS DE 18 AÑOS
F. DISCRIMINACIÓN
G. DROGAS
H. PALABROTAS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



¡Estrategia con mayúsculas!

Rise of Nations Rise of Legends

Enormes robots a vapor, monstruos de las Mil y Una Noches, dioses precolombinos... ¿Es la última superproducción que se ha estrenado en las salas de cine? No, ¡es la última superproducción que se estrena en tu PC! Así que, ¡hala!, prepara las palomitas que este juego... ¡es de película!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Big Huge Games/Microsoft
- **Distribuidor:** Microsoft **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** 26 de mayo **PVP Rec.:** 54,95 €
- **Web:** *www.riseoflegends.com* Muy completa, con mucha información e imágenes del juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Campañas:** Una, divida en tres capítulos
- **Razas controlables:** Tres (Vinci, Alin, Cuotl)
- **Edificios:** + de 40
- **Unidades:** 35
- **Multijugador:** Sí
- **Número de jugadores:** 2-6

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon 64 FX 55
- **RAM:** 2,75 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 6800 Ultra SLI
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 a 1,4 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 4,5 GB
- **Tarjeta 3D:** Con 64 MB compatible con DirectX 9
- **Conexión:** Módem de 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 a 2,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB o más, GeForce 7300 o Radeon X1300
- **Conexión:** ADSL



▲ El gran número de unidades que puedes llegar a controlar hace que las batallas alcancen dimensiones realmente épicas.



▲ Sumérgete en un universo fantástico en el que tres bandos se enfrentan en una lucha sin cuartel. Elige el tuyo y dirige sus ejércitos hasta la victoria librando unas batallas épicas como pocas veces habrás visto en tu PC.



▲ El nivel de detalle es impresionante. Es posible, por ejemplo, ver a los habitantes de las ciudades moviéndose de un lado a otro.



▲ La variedad del juego es alucinante y cada civilización tiene sus propios edificios y unidades. Si piensas que nada puede sorprenderte, espérate a controlar esta impresionante "araña".



▲ La tecnología alienígena de los Cuotl la hace muy poderosa, pero también la convierte en la más difícil de dominar de las tres razas disponibles.

El «Rise of Nations» original llegó a nuestros ordenadores sin hacer demasiado ruido, para revelarse como un excepcional juego de estrategia, poseedor de una enorme jugabilidad y de conceptos casi revolucionarios. Ahora, un par de años después, nos llega «Rise of Legends», la segunda entrega de la serie, que retoma esa jugabilidad y la combina con una ambientación espectacular, un motor de infarto y unas cuantas ideas nuevas y realmente interesantes. ¿El resultado?... Sobrecogedor.

TRES FACCIONES EN GUERRA

A primera vista «Rise of Legends» se nos presenta como un juego de estrategia tradicional, lo que, resumiéndolo mucho, quiere decir que consiste en recoger y gestionar diferentes recursos para producir con ellos edificios y unidades militares con las que combatir las unidades del enemigo. Sin embargo, basta con jugar cinco minutos para darte cuenta de que el juego está repleto de buenas ideas, –algunas originales, otras tomadas de la anterior entrega y otras de los clásicos del género, pero, eso sí, todas buenas–, que le otorgan una jugabilidad colosal.

Adéntrate en un mundo fantástico y vive batallas espectaculares dirigiendo a las unidades más alucinantes

Así, el juego, que se desarrolla en un universo que combina la fantasía con la ciencia-ficción, te introduce en el conflicto entre tres facciones. Por un lado están los Vinci, ingenieros constructores de grandes máquinas a vapor –inspiradas en ▶▶



La referencia



Rise of Nations

- **Los dos no ponen al frente de enormes ejércitos,** pero los de la referencia son históricos y los de «Rise of Legends» fantásticos.
- **Su sistema de juego es parecido,** pero «Rise of Legends» ofrece más posibilidades y su jugabilidad es algo más compleja.
- **Visualmente «Rise of Legends»** es muy superior. ¡Es espectacular!





▲ Hay un montón de ambientaciones diferentes: desiertos, montañas nevadas, zonas volcánicas, pantanos, junglas...



▲ A diferencia de otros juegos de estrategia, la infantería tiene un papel fundamental en «Rise of Legends» y es que sin soldados de "a pie" no podrás conquistar los edificios y estructuras de tus enemigos. Esto los hace imprescindibles.



▲ Todas las razas pueden controlar a varios héroes con grandes poderes que pueden cambiar el curso de una batalla. Sus habilidades, claro, van aumentando de escenario en escenario.



▲ En la campaña debes avanzar conquistando regiones. Una vez conquistadas, puedes potenciarlas construyendo en ellas.

DE IMPORTANCIA CAPITAL



» CIUDADES Y DISTRITOS. Las ciudades son, sin duda, la estructura más importante de la que puedes disponer en «Rise of Legends», y no por que se utilicen para producir unidades, sino por los beneficios que te dan. Lo mejor es que puedes elegir los beneficios que quieres en cada momento seleccionando los distritos a construir (militares, industriales, económicos...). ¡Estrategia a la carta!

►► los diseños de Leonardo Da Vinci–, como hombres mecánicos, dirigibles o enormes arañas metálicas. Los Alin, por su parte, son una civilización basada en la magia, sacada directamente de las Mil y Una Noches, con ciudades flotantes, djinns, aves de fuego o dragones. Por último, los Cuotl son una raza de alienígenas y con una estética muy similar a la de los dioses aztecas o incas. Su tecnología es tan avanzada que es considerada como magia por el resto de facciones.

VARIEDAD TOTAL

Lo bueno del caso, es que las diferencias entre los tres bandos son tan grandes que, a todos los efectos, controlar a cada facción es casi como jugar un juego diferente. Y no hablamos sólo de diferencias en el diseño gráfico o las unidades, ojo, sino también en conceptos fundamentales del juego, como la investigación tecnológica o la gestión de recursos.

A esta variedad hay que sumarle además algunas ideas realmente interesantes, como el sistema de ciudades que tienes que ir desarrollando a base de añadir distritos de diferentes tipos (industriales, militares...), la introducción de bases y ciudades neutrales que se pueden conquistar para anexionarlas a tu imperio, la posibilidad de ganar bonos en el apartado militar, el económico o el diplomático simplemente alcanzando antes que tus oponentes unos objetivos prefijados...



▲ Los Vinci son una cultura tecnológica, cuyos diseños se basan en los trabajos de Leonardo Da Vinci pasados por un filtro "a vapor". El resultado es una civilización industrial con unas unidades alucinantes.



▲ Los escenarios son totalmente tridimensionales, y eso tiene una gran importancia en el desarrollo de las batallas.



▲ Los tres bandos cuentan con unidades aéreas, tanto de ataque como de transporte, pero mientras que en uno toman la forma de aviones y dirigibles, en otro pueden ser dragones o djinns.

ELIGE TU PROPIA AVENTURA





UNA HISTORIA, MUCHOS CAMINOS. La campaña de «Rise of Legends» –dividida en tres capítulos, uno para cada raza que puedes controlar– se desarrolla de una forma bastante peculiar, sobre un mapa 2D dividido en regiones sobre el que puedes mover tus ejércitos. Cada vez que entras en una región que no sea tuya se abre un escenario en el que debes combatir en tiempo real.

APASIONANTE DE PRINCIPIO A FIN. Ojo, que esto no quiere decir que el juego no tenga argumento, porque lo tiene y muy interesante además, con muchos giros y sorpresas. Lo que pasa es que su desarrollo depende del orden en el que vayas avanzando por el mapa. Así, según en qué regiones entres antes o después, los "capítulos" del argumento general sucederán un orden u otro.

> La variedad de juego es asombrosa. Cada una de las tres facciones se juega de manera totalmente distinta

Pero por si todo lo que te hemos contado todavía te parece poco, «Rise of Legends» le añade además una larga campaña dividida en tres capítulos –uno para cada raza del juego–, con un apasionante sistema de juego abierto que te ofrece un mapa dividido en regiones y te da total libertad para elegir cuál de ellas quieres conquistar en cada momento. Así, aunque el argumento del juego cuenta una historia cerrada, su desarrollo varía en función de qué regiones conquistes y en qué orden lo hagas.

UN ACABADO BRILLANTE

A menudo, en juegos de esta categoría, su enorme jugabilidad hace que la tecnología quede en un segundo plano, pero es que en el caso de «Rise of Legends» el apartado tecnológico es igualmente soberbio. El nivel de detalle de los gráficos es sencillamente alucinante y el resto de la producción –efectos, doblaje, cinemáticas...– se mantiene a la misma altura.

Y es que, resumiendo, nos encontramos ante un juego apasionante, repleto de virtudes y con muy pocos fallos que echarle en cara. Si eres fan de la estrategia no te lo puedes perder, y si eres novato en el género... tampoco. ■ J.P.V.

Alternativas

- **Warcraft 3**
  Si te va la estrategia fantástica, no la encontrarás mejor que la del clásico de Blizzard.
  ▶ Más inf. MM 90 ▶ Nota: 92
- **Age of Empires 3**
  Estrategia histórica nada convencional, con un sistema de juego repleto de buenas ideas.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

***ESTRATEGIA DE LEYENDA.** Magia, ciencia, tecnología... Elige tu camino y participa de los combates más espectaculares de los últimos tiempos. Sin duda, uno de los mejores juegos de estrategia que han pasado por nuestras manos.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Las enormes diferencias entre las tres razas disponibles.
- El sistema de juego es muy original y ofrece montones de posibilidades.
- Técnicamente es alucinante.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Para "moverlo" a tope te hará falta un maquinón.
- 55 euros son demasiados euros.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***JUEGA A TU RITMO.** El sistema de campaña es de lo mejor del juego. Puedes elegir tu camino, pero disfrutando de un argumento apasionante. Impagable.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ ***PREPARATE PARA TODO.** Combina una abundancia de opciones bestial con hasta 5 oponentes humanos y tendrás unas partidas repletas de emociones.*



El imperio del dragón

Guild Wars Factions

Da igual que hayas jugado la primera campaña. Si ya te conoces todo el territorio de Tyria alucinarás y si nunca has pisado el universo de «Guild Wars»... ¡también! La nueva campaña de «Factions», aunque independiente, viene para complementar el genial juego. Juntos son irresistibles, está claro.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

12+

- Género: Rol Online
- Idioma: Español
- Estudio/Cía: ArenaNet/NcSoft
- Distr.: Friendware
- Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 44,95 €
- Cuota mensual: No
- Web: es.guildwars.com Página con noticias, enlaces a la comunidad, pero poca información.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** Rol Online
- **Personajes por cuenta:** 6
- **Facciones:** 2
- **Profesiones:** 8
- **Tipos de habilidades:** 12
- **Tutorial en el juego:** Sí
- **Combate PvP:** Sí (4 modos principales de combate)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 1.8 GHz
- **RAM:** 768 MB
- **Tarjeta 3D:** Nvidia Geforce FX 5700LE 128MB
- **Conexión:** Banda Ancha

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB compatible con DirectX 9
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium III 1,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon X1300 o GeForce 7300
- **Conexión:** Banda Ancha



▲ Un tutorial bien construido te ayuda a descubrir desde los primeros pasos todas las posibilidades del juego y, además, está en castellano.



▲ El mapa continúa siendo la mejor herramienta para viajar. Si tienes «Guild Wars» puedes pasar de un continente a otro y jugar en las dos campañas.



▲ Las ciudades son las zonas comunes en las que puedes comerciar, conocer gente, formar grupos o equipar las habilidades de tu héroe.



▲ El Imperio del Dragón está amenazado y tú, junto al resto de héroes, debéis prepararos para defenderlo. Nuevas profesiones, habilidades, misiones, escenarios y formas de juego te esperan en el continente de Cantha.



▲ Dos facciones, los Luzón y los Kurzick, viven enfrentadas y se dividen los distintos territorios y tú tienes que tomar partido.

A pesar de que muchos se mostraron escépticos el año pasado ante la sorprendente apuesta de «Guild Wars», –un juego de rol online que no exige cuotas mensuales– pronto todos ellos cambiaron de idea. No tardó mucho en situarse entre lo grandes como «Star Wars Galaxies» o «World of Warcraft» y, por lo que parece, seguirá estando ahí. Esta segunda campaña, Factions, mejora, completa y supera en muchos aspectos a la del «Guild Wars» original, ahora bautizada como Prophecies.

CANTHA: UN JUEGO NUEVO

«Factions» es mucho más que una nueva campaña... Es, de hecho, un juego nuevo que no sólo puede jugarse de forma independiente sino que además, combinado con el original, ofrece un universo completísimo.

Explora todo un nuevo continente de Cantha o crea un luchador PvP para batirte contra otros jugadores

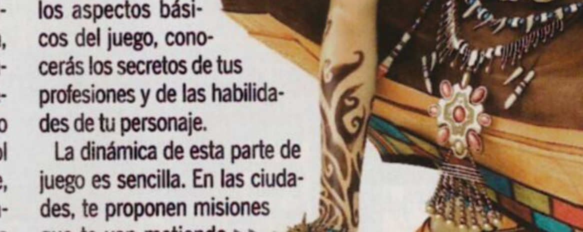
El juego te traslada al continente de Cantha, al sur de Tyria, donde dos naciones viven enfrentadas y, –al igual que en Prophecies– desde el primer momento puedes crear un personaje de rol con el que explorar el continente, o un personaje PvP para combatir contra otros jugadores. Como personaje de rol, comienzas en un monasterio donde, además de familiarizarte con los aspectos básicos del juego, conocerás los secretos de tus profesiones y de las habilidades de tu personaje.

La dinámica de esta parte de juego es sencilla. En las ciudades, te proponen misiones que te van metiendo ▶▶

La referencia

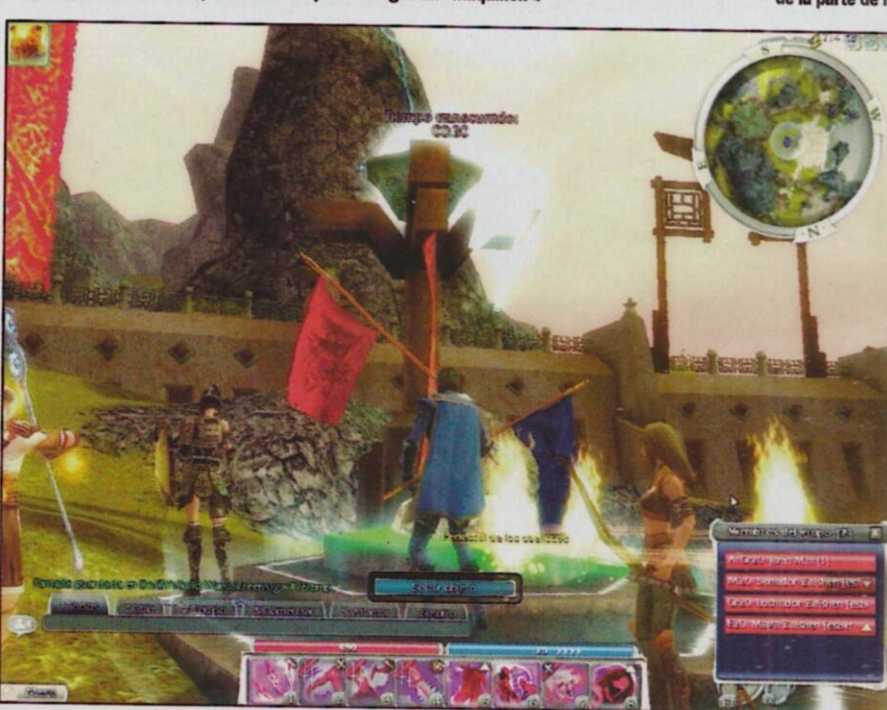
Guild Wars

- **Comparten el mismo universo,** pero la ambientación de «Factions» distinta.
- **La dinámica de juego es idéntica en ambos,** pero en «Factions» se incluyen nuevas posibilidades tanto en el aspecto del rol como en el modo de los combates PvP.
- **El número de misiones** principales es inferior a las de la referencia.




▲ Con un marcado aire oriental que impregna todo el juego, los detalles gráficos de paisajes y personajes volverán a sorprenderte aunque no tengas un "maquinón".


▲ Igual que en la anterior campaña, Prophecies, podrás disfrutar tanto de las misiones y aventuras de la parte de rol como de la emoción de los combates entre jugadores en su modo PvP.


▲ Hay una gran variedad de modalidades de competición entre jugadores. Arenas, batallas entre clanes, entre alianzas, torneos... en las Islas Bélicas encontrarás todo tipo de desafíos y modos de combate.

DOS NUEVAS PROFESIONES





RITUALISTA: Con los ojos cubiertos para comulgar mejor con los espíritus, los ritualistas canalizan su energía para hacer más letales las armas de los aliados. También utiliza el ritual de urnas y cenizas de los muertos para defender a los vivos. Entre sus atributos se cuentan el engendramiento, la comunión, la magia de restauración y la magia de canalización.

ASESINO: Vestidos con armaduras ligeras son expertos asestando golpes críticos con sus dagas, que dominan con maestría. Tienen su mejor baza cuando pillan al enemigo desprevenido y enlazan sus ataques y maleficios, de tal forma que sus rivales no pueden ni reaccionar. Sus principales atributos son los ataques críticos, el dominio de la daga, las artes mortales y las artes sombrías.

Los combates entre las alianzas de cada facción dan un giro al ya soberbio sistema PvP

▶▶ en la historia principal y que te llevan a las zonas explorables, donde sólo entrarás con tu grupo. Así obtienes experiencia para subir de nivel, – hasta un máximo de 20– y nuevas habilidades.

También es en este modo donde se disfruta especialmente una realización artística fuera de serie. Visualmente, Cantha no se parece a Tyria. La ambientación oriental de sus escenarios te lleva a "otro mundo", en el que personajes, cuidados con todo detalle, no dejan de sorprenderte.

LAS ISLAS BÉLICAS

El combate en las arenas PvP se desarrolla en las Islas Bélicas, a las que accede barco con tus personajes de rol o creando nuevos personajes específicos de este modo. Para ellos tienes también torneos, desafíos de clanes y hasta batallas entre alianzas por el control de los territorios.

Si a todo esto le sumas que «Factions» está traducido, tiene mucho contenido adicional como monstruos, objetos, salas de clan... y todo ello, además, sin cuotas mensuales, está claro que hay diversión para rato. Al menos, hasta Navidad cuando prometen lanzar, ¡la tercera parte! ■ I.R.L

Alternativas



• **Dark Age of Camelot**
Otro gran juego que no deben perderse los amantes del combate entre jugadores (PvP).
▶ Más inf. MM 125 ▶ Nota: 86

• **World of Warcraft**
El mayor éxito del género lo tiene todo: fantasía, rol, combates PvP, pero también un cuota.
▶ Más inf. MM 122 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

FUERA DE SERIE. *Creas un personaje de rol para explorar todo un continente lleno de aventuras junto a otros jugadores o para medirte en intensos combates PvP llenos de emoción. «Factions» lo tiene todo... ¡Menos las cuotas!*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Disputarse territorios entre facciones.
- La ampliación del número de jugadores por grupo en la parte de rol.
- Las nuevas habilidades y razas.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Las pocas opciones de personalización del aspecto de los personajes.
- El exceso de contenido nuevo, para quienes tienen personajes veteranos.

MODO ONLINE

▶ **REPLETO DE CONTENIDO.** *Es flexible para adaptarse al tiempo que tengas y ofrece muchas posibilidades de juego diferentes. ¡Imposible resistirse!*



Los aliens cambiaron el mundo de Tommy para siempre. Ahora está apunto de devolverles el favor.

PREY

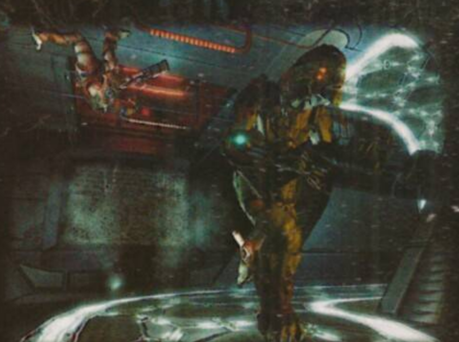
"Prey es uno de los mejores first-person shooters del año tanto en apartado gráfico como en jugabilidad". – IGN

"Absolutamente increíble. Repleto de efectos sorprendentes". – Play

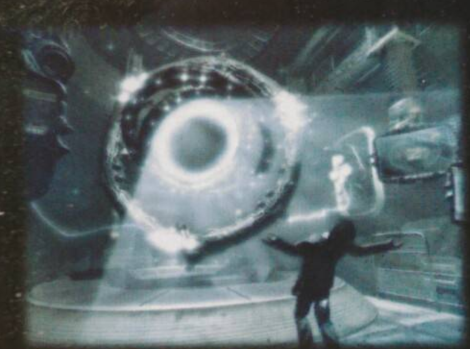
"Doom 3 puso el listón alto. Prey puede superarlo". – 1UP



Armas vivientes, vehículos, amplios entornos, momentos de asombro memorables, una historia de redención y lucha contra el destino y una banda sonora épica de más de 3 horas creada por Jeremy Soule (Oblivion, Guild Wars). EL FPS del año está llegando.



Imagina un lugar donde la gravedad no posee siempre el mismo efecto. ¿Y si pudiera ser controlada, girada, volteada y cubierta por pequeños planetas? ¿Te imaginas andando sobre paredes y techos? ¿Podrás afrontar esta nueva aventura?



Los portales cambian todo. Experimenta por primera vez los efectos de la flexión de la realidad en un mundo de portales. Prey fija un nuevo standard que hará que te diviertas con tu mente.























¡Una táctica arrolladora!

Ghost Recon Advanced Warfighter

¿Seguro que has mirado bien? ¿No hay nadie en el tejado de enfrente? ¿Ni en aquel balcón de la derecha? Nuestro francotirador ya está en posición, pero ¿has consultado la vista del satélite? ¿Todo O.K.? Bueno, pues entonces ya podemos cruzar la calle... ¡Dichosa guerra moderna!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+
- Género: Acción táctica
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: GRIN /Ubisoft
- Distribuidor: Ubisoft ▪ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▪ PVP Rec.: 44,95 €
- Web: *www.ghostrecon.com* Una visita recomendable, como mucha información y en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** Campaña
- **Personajes controlables:** 1
- **Soldados a tus órdenes:** 3
- **Multijugador:** Sí, (en modos cooperativo y dominación)
- **Número de jugadores:** 2-4 (cooperativo), 2-32 (dominación)
- **Conexión:** Red local e Internet

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 FX 55
- **RAM:** 2,75 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 6800 Ultra SLI
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 5 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Usando un sencillo menú puedes dirigir a los miembros de tu equipo, ordenándoles que ataquen a un objetivo o que se dirijan a un lugar concreto.



▲ Tu equipo incluye unas prácticas gafas de visión especial que te serán imprescindibles, pues también hay algunas misiones nocturnas.



▲ La lista de armas disponibles es muy larga y, además, la mayoría de ellas se pueden personalizar a tu gusto con lanzagranadas, miras telescópicas...



▲ La gigantesca Ciudad de México es el escenario de intensos combates. Allí te espera un ejército de soldados rebeldes bien armados. Eliminarlos no va a ser fácil pero cuentas con la ayuda de tus hombres... ¡el Equipo Ghost!



▲ No se trata de avanzar a lo loco, sino de planificar bien cada paso, cubriendo cada zona sospechosa y aprovechando los diferentes elementos del escenario para cubrirte a ti y a tus hombres.

Tras varios retrasos sobre la fecha prevista originalmente, llega por fin a los ordenadores la última entrega de la serie de acción táctica «Ghost Recon». Y, aunque es cierto que los usuarios de consolas pudieron comenzar a disfrutarlo hace ya varios meses, también lo es que nuestra versión está corregida y aumentada, así que tampoco vamos a quejarnos mucho, ¿no?

POLÍTICA-FICCIÓN

Aquí, en «Ghost Recon Adavanced Warfighter», te calzas las botas del capitán Scout Mitchell, perteneciente al grupo Ghost de fuerzas especiales del ejército de los Estados Unidos. Como parte de las fuerzas de seguridad, asistes a la celebración de una cumbre política en Ciudad de México, entre los presidentes de Canadá, México y Estados Unidos. Todo parece ir bien hasta que la cumbre se ve interrumpida por el ataque de un ejército de rebeldes mexicanos. ¡Amenazan con dar un golpe de estado y tomar el control de la nación! El presidente de Canadá es asesinado en el ataque, y los de México y EE.UU. desaparecen. Tu misión, claro, será encontrarlos. Para ello contarás con tres soldados del equipo Ghost y el apoyo ocasional del ejército de los EE.UU.

Ponte al frente de un comando de las fuerzas especiales y combate en una ciudad repleta de enemigos

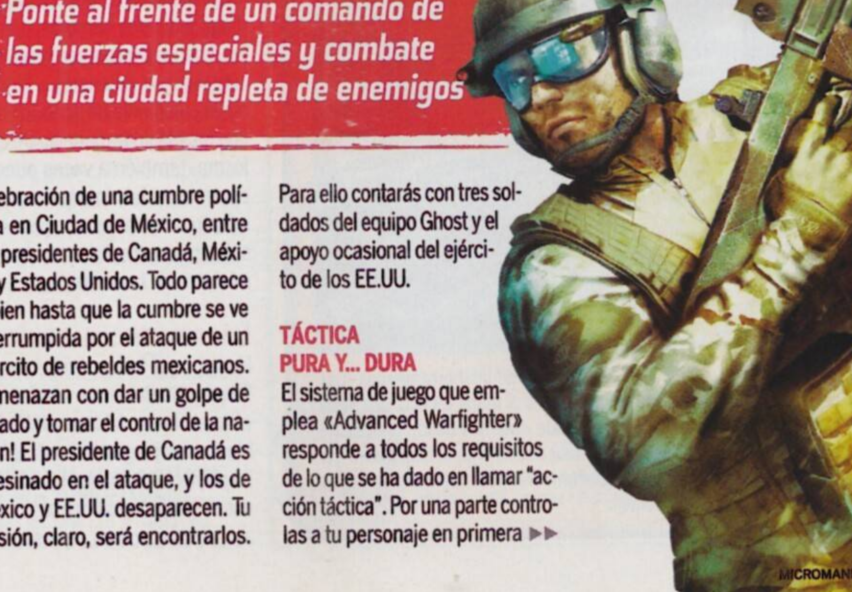
TÁCTICA PURA Y... DURA

El sistema de juego que emplea «Advanced Warfighter» responde a todos los requisitos de lo que se ha dado en llamar "acción táctica". Por una parte controlas a tu personaje en primera ▶▶

La referencia

Full Spectrum Warrior Ten Hammers

- ▶ **Los dos juegos nos ponen** al frente de un comando militar de élite en terreno hostil.
- ▶ **La referencia se centra más en la táctica,** permitiendo menos control sobre los personajes y «Advanced Warfighter» se ocupa más del uso de la tecnología bélica.
- ▶ **La última entrega de «Ghost Recon»** es superior en el apartado técnico.







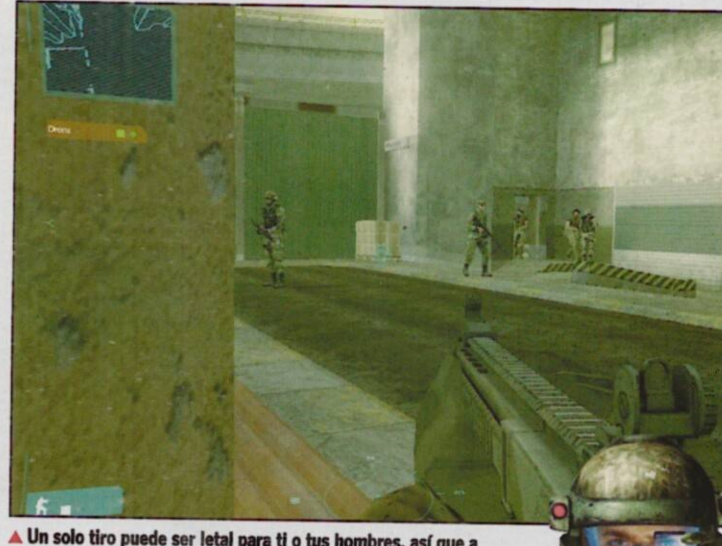
▲ La ambientación es genial y reproduce fielmente la enorme Ciudad de México, desde su centro urbano hasta suburbios.



▲ Gracias a que dispones del sistema Cross-Com, con un visor especial instalado en el casco y conectado con tus hombres, puedes ver a través de los ojos de cualquiera de ellos. Una ayuda imprescindible para dominar el campo de batalla.



▲ El realismo visual que se ha logrado con los personajes es altísimo. Puedes apreciar todos los detalles de sus trajes de campaña, sus armas, las distintas facciones de sus caras...



▲ Un solo tiro puede ser letal para ti o tus hombres, así que a menudo tendrás que disparar antes de ser descubierto.

A VISTA DE PÁJARO



LA TECNOLOGÍA AL RESCATE. Una de las herramientas más útiles de las que dispones en el juego es el mapa táctico, una vista en tiempo real de la zona de combate obtenida desde un satélite espía. Desde este mapa puedes crear una lista de órdenes para tus hombres y ejecutarlas simultáneamente, para realizar una taque coordinado por varios frentes.

▶▶ persona, mediante el ratón y el teclado, como en cualquier otro juego de acción. Por otra, puedes dirigir a tus tres hombres, dándoles órdenes básicas como avanzar, cubrir, seguir, detenerse... Todo se realiza mediante un sencillo interfaz, muy fácil de manejar. De esta forma, también a veces puedes controlar vehículos de reconocimiento o de apoyo, aunque estos sólo están accesibles en algunas misiones de la campaña.

MÁS REALISMO, MÁS DIFÍCIL

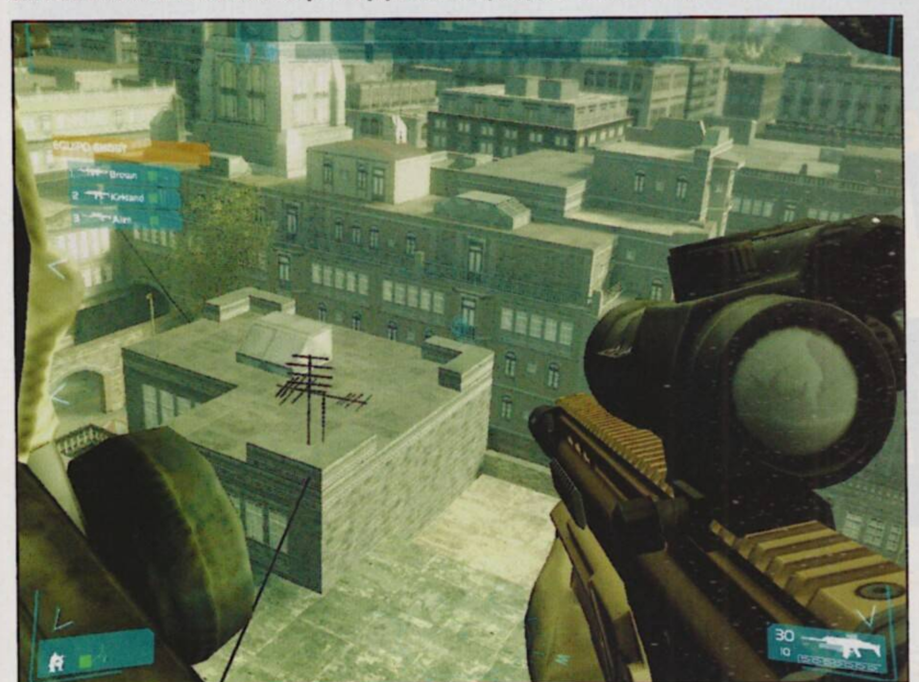
Hasta aquí todo parece sencillo pero no debemos olvidar que «Ghost Recon Advanced Warfighter» es un juego realmente difícil. En primer lugar, porque los escenarios tienen un tamaño descomunal, así que los enemigos, –que son muchos– lo tienen fácil para ocultarse y emboscarte. Si a eso le añades el carácter realista del juego, –dos tiros como mucho y estás muerto– y que sólo puedes grabar la partida en los escasos checkpoints repartidos por el mapa, lo que te queda es un juego tremendamente táctico. Te obliga a avanzar por el campo de batalla como en una guerra real, pendiente de cada esquina, de cada coche, de cada tejado...

Afortunadamente dispones de la valiosa ayuda del mapa táctico. Consiste en una vista de satélite en tiempo real de la zona en la que estás. Desde aquí,





▲ Técnicamente el juego es excepcional y aprovecha muchos recursos del hardware más avanzado. ¡Las explosiones son sencillamente increíbles! Lástima que el equipo necesario para poder disfrutarlo a tope también es "increíble".



▲ No todo es arrastrarse con la tripa pegada al suelo. En algunas misiones montas en un helicóptero para sobrevolar la ciudad, lo que te permite disfrutar de impresionantes vistas, mientras no haya ningún rebelde con un antiaéreo ahí abajo.

Eres un soldado del futuro, equipado con un sistema de combate integrado con tu armamento, ¿sabrás utilizarlo?

puedes ver la situación de enemigos identificados, dar órdenes a tus hombres e incluso encadenar varias para ejecutarlas a la vez. También cuentas con un arsenal futurista y personalizable, del que tendrás que sacar el máximo partido. El juego te obligará a ello...

TECNOLOGÍA A LA ÚLTIMA

Pero sin duda, la característica más impresionante del juego es su avanzadísimo apartado técnico, tanto en lo referente a los gráficos -con un nivel de detalle excepcional y sensacionales efectos- como, sobre todo, al motor físico -que da lugar a unas explosiones de un realismo espectacular-. El inconveniente de todo ello es que para que el juego funcione bien, incluso limitando un poco el detalle gráfico, hace falta un "maquinón".

De todas formas, incluso teniendo en cuenta éste y otros pequeños problemas, como una IA algo "fallona" y una cierta escasez de variedad en el modo multijugador, lo que nos queda sigue siendo un juego de gran calidad, capaz de tenerte atrapado durante horas y que, desde luego, no deberías perderte si te va la táctica. Estás avisado. ■ J.P.V.

Alternativas

- **Rainbow Six Lockdown**
También de acción táctica y con un planteamiento parecido, en el que los enemigos son terroristas.
▶ Más inf. MM 134 ▶ Nota: 85

- **Commandos Strike Force**
Pyro lleva este subgénero al escenario de la 2ª Guerra Mundial.
▶ Más inf. MM 135 ▶ Nota: 90



▲ Para complicar aún más las cosas te encontrarás con algunas misiones que tendrás que resolver en solitario. Verás cómo les echas de menos...

¡SOLICITO COBERTURA!





ESPÍAS CIBERNÉTICOS. En algunas de las misiones de la campaña, además de a los tres soldados que tienes a tu cargo, puedes dar órdenes también a diferentes vehículos de apoyo. Por ejemplo, a veces dispones de un robot volador espía, equipado con una cámara, al que puedes enviar detrás de las líneas enemigas para recabar información sin ponerte en peligro a ningún soldado.

PALABRAS MAYORES. Otras veces, en cambio, lo que necesitas no es información, sino potencia de fuego. Sobre todo cuando te enfrentas a enemigos equipados con tanques o carros de combate. En esas ocasiones contarás con el apoyo de vehículos pesados que te proporcionarán una protección valiosísima y para pedir ayuda, cuentas con un interfaz sencillo pero muy efectivo.

Nuestra Opinión

INTELIGENCIA TÁCTICA. *Entra en una guerra en la que no vencerá el más hábil con el gatillo, sino el que mejor planifique sus acciones y sepa emplear sus recursos. Si lo tuyo es la acción "con cabeza" este juego es para ti.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO



LO QUE NOS GUSTA

- Sus enormes posibilidades tácticas.
- La ambientación es genial y el acabado gráfico alucinante.
- Está totalmente doblado y traducido al castellano.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Jugarlo a tope requiere un "maquinón".
- A veces resulta demasiado difícil, ¿por qué no permite grabar libremente?

MODO INDIVIDUAL

▶ ¿ESTÁS PREPARADO? *Si buscas un juego de acción sencillo, olvídate. Pero si estás dispuesto a descubrir la guerra del siglo XXI y tu PC está al día, te apasionará.*



MODO MULTIJUGADOR



▶ TE QUEDAS SIN MUNICIÓN. *La campaña cooperativa es un acierto, pero echamos de menos más modos de juego y más mapas multijugador originales.*



¡Mira al terror cara a cara!

Condemned: Criminal Origins

Y tú que pensabas que esto de investigar era todo cosa de laboratorios y batas blancas... como CSI, vamos. Pero resulta que no, que se trata de cruzar túneles llenos de yonquis enloquecidos que intentan matarte. ¡Aquí querría yo ver a Grisom!

La referencia

F.E.A.R.

- **Los dos son terroríficos,** pero en «F.E.A.R.» hay más acción, con montones de enfrentamientos espectaculares con armas de fuego y explosivos.
- **En «F.E.A.R.» el terror es sobrenatural,** mientras que en «Condemned» todo es más realista.
- **«Condemned» tiene un elemento de investigación** que no está presente en la referencia.

Una serie de crímenes sin precedentes asola la ciudad, la violencia se ha desatado en cada esquina y las autoridades están desbordadas. Los vagabundos, drogadictos y demás desheredados de la sociedad parecen haber enloquecido, decenas de aves aparecen muertas sin motivo aparente... ¿Qué esta ocurriendo?

La respuesta, claro, tendrás que encontrarla tú en «Condemned», un juego de acción en tercera persona de los creadres de «F.E.A.R.», en el que encarnas al agente del FBI Ethan Thomas, asignado a la división de asesinos en serie. Al comienzo del juego empiezas investigando el último crimen del asesino conocido como "El Casamentero", pero mientras sigues las pistas que te llevan hasta él, descubrirás que hay algo much más terrible y despiadado ocult en la oscuridad.

INTENSIDAD SIN PRECEDENTES

«Condemned» te lleva a inquie tantes y, en su mayoría, oscuro escenarios en los que para guiar te sólo cuentas con una lintern que apenas te permite ver uno metros frente a ti. Eso genera un sensación terriblemente opresiv

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 18+

- Género: Acción
- Idioma: Castellano (textos), inglés (voces)
- Estudio/Compañía: Monolith Productions/Sega
- Distribuidor: Atari ▶ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Rec.: 49,99 €
- Web: www.sega.es En Castellano. Características, pantallas, información y algunas curiosidades.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Modos de juego:** 1 (la aventura)
- **Niveles de dificultad:** 3
- **Niveles:** 10
- **Desarrollo lineal:** Sí
- **Grabar partida:** Autoguardado y grabado rápido
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** AMD Athlon 2800
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI 9800 Pro

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 3 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB



▲ Túneles de metro, alcantarillas, edificios abandonados... Como agente del FBI debes recorrer los escenarios más terroríficos enfrentándote a todo tipo de psicópatas cuyo único propósito es acabar contigo por cualquier medio.



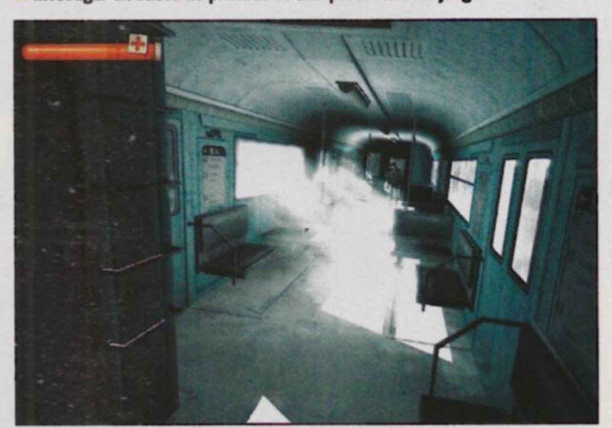
▲ La variedad de enemigos es mucha aunque, eso sí, todos son muy feos.



▲ Investigar en busca de pruebas es una parte vital del juego.



▲ Los enemigos poseen una inteligencia artificial bastante avanzada que les lleva a atacarte en grupo, a tenderte emboscadas o a esperar a que se te acabe la munició antes de acercarse.



▲ Con el tiempo, tu salud mental comenzará a verse afectada, la situación se descontrolará y no será fácil distinguir entre lo que es real y lo que no.

pero, a la vez, da lugar a una ambientación soberbia que, apoyándose en un entorno grafico técnicamente impecable, hace que el suspense, cuando no el miedo, te cale hasta los huesos. El sonido y la música, también juegan un papel fundamental en este sentido, pues continuamente ponen a prueba tus nervios con una serie de efectos que se dejan escuchar en el momento preciso... Vamos, que están puestos ahí con la "peor" intención.

Y es que «Condemned» es, ante todo, tensión en estado puro: cada esquina puede esconder un enemigo, les ves moverse delante, puedes escucharles, en la oscuridad, esperándote, y no te queda otro camino que salir a su encuentro.

LAS ARMAS DE LA JUSTICIA

Como Ethan Thomas cuentas con equipo forense -que incluye los más sofisticados instrumentos para buscar pistas en las escenas de los crímenes- así como con tu arma reglamentaria, pero en «Condemned» ▶▶

Persigue a un asesino en serie adentrándote en un terrorífico mundo de oscuridad y criminales

MIEDO A LA OSCURIDAD



LA AMBIENTACIÓN ES FUNDAMENTAL. Uno de los aspectos más atractivo -y a la vez terrorífico- del juego es la forma en la que intuyes en todo momento la presencia de tus enemigos, mientras te observan ocultos, esperando el mejor momento para atacarte. Lo mejor es que agudices tu sentido del oído porque cualquier ruido puede delatar una presencia extraña. Un objeto que cae, una lata que rueda o, incluso, un sonido continuo que se para de repente pueden ser el anticipo de un asesino saltando sobre ti.



▲ Los escenarios tienen un grado de detalle altísimo y resultan tan inquietantes y perturbadores como la música, los enemigos o el resto de elementos del juego.



▲ Cuando estés en presencia de una pista un mensaje te indicará qué herramienta de investigación debes usar. No es demasiado complicado, la verdad.



▲ En muchos de los escenarios la oscuridad es la nota dominante y sólo tu fiel linterna te permite ver por dónde vienen los enemigos. Claro que, con "preciosidades" como esta amiga, casi es mejor no verles venir, ¿no?

INVESTIGANDO EL CRIMEN





DISPONDRÁS DE UN SURTIDO EQUIPO DE HERRAMIENTAS forenses para investigar la escena del crimen. Las pistas que obtengas te permitirán progresar durante tu investigación y averiguar poco a poco qué es lo que está pasando. El sistema para utilizar tu equipo de investigación es muy sencillo, el propio programa te indica qué herramienta utilizar y cuándo debes hacerlo.

OTRA AYUDA IMPRESCINDIBLE es el arma aturdidora que encuentras a lo largo de la aventura y que debes usar siempre que te resulte posible. Después de un par de descargas tus enemigos quedarán atontados durante unos segundos, momento que puedes aprovechar para rematarlos e, incluso, para arrebatarles sus armas. Y creenos, nunca vas a ir precisamente sobrado de armas...

El combate se resuelve a corta distancia, por lo que resulta crudo, visceral y enormemente violento

▶▶ la munición escasea dramáticamente, así que, en la práctica tendrás que defenderte con cualquier objeto contundente que encuentres a tu alcance (tuberías, maderos, palas...), lo que se traduce en salvajes enfrentamientos, en los que no hay distanciamiento posible. Mantenerte con vida te obligará a ser despiadado porque tus enemigos hacen gala de una excelente IA, te emboscan, escapan de ti si estás mejor armado y, si pueden, te atacan en grupo.

INTENSO PERO BREVE

Como aspectos menos positivos del juego cabe destacar que puede hacerse muy corto y que su desarrollo es algo reiterativo, ya que ni la herramientas forenses ni el apartado de investigación –los que en principio eran dos de sus puntos fuertes– están demasiado aprovechados. Además la crudeza de la violencia mostrada no lo hacen un juego recomendable para cualquier tipo de públicos.

Desde luego, si esto no te importa, te gustan los juegos de terror y no tienes afecciones cardiacas de importancia, tienes una cita obligada con «Condemned». Lo pasarás... ¡de miedo! ■ R.Z.H

Alternativas

• Call of Cthulhu Dark Corners of the Earth
Con menos acción y más aventura, pero igualmente terrorífico.
▶ Más inf. MM 135 ▶ Nota: 85

• Doom 3
Otro juego de acción de terror aunque con un efoque que apuesta por la acción más directa.
▶ Más inf. MM 116 ▶ Nota: 93

Nuestra Opinión

DISFRUTA DEL TERROR. *Una investigación rutinaria se convierte, de pronto, en una terrorífica aventura repleta de acción, enemigos y, sobre todo, muchos sustos. ¿Estás preparado para pasar mucho miedo?*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- La ambientación es opresiva, terrorífica, agobiante... ¡Simplemente genial!
- El sistema de control es excelente y los combates espectaculares.

LO QUE NO NOS GUSTA
- La experiencia de juego es intensa pero muy corta.
- El apartado de investigación tiene menos protagonismo del que merecía.

MODO INDIVIDUAL

▶ SE HACE CORTO. *La sensación de opresión es abrumadora, como pocas veces habíamos visto. Lástima que se acabe tan pronto...*



DESCUBRE EL SALVAJE OESTE
COMO NUNCA LO HABÍAS CONOCIDO ANTES



PON A PRUEBA TU HABILIDAD Y ESTRATEGIA EN LA AVENTURA MÁS EMOCIONANTE DEL SALVAJE OESTE. TÁCTICA Y ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL COMBINADAS CON UNA DOBLE VISIÓN REVOLUCIONARIA EN **3D.** EL SISTEMA DE VISIÓN "ON-THE-FLY" TE ABRE UN GRAN ABANICO DE POSIBILIDADES PERMITIÉNDOTE CAMBIAR LIBREMENTE ENTRE UN PUNTO DE VISTA EN TERCERA PERSONA O UNA VISTA ISOMÉTRICA.



Vuelve a creer en la magia

Heroes of Might & Magic V

La referencia

Heroes of Might and Magic IV

- **Ambos son juegos de estrategia** por turnos basados en un mundo de fantasía medieval.
- **En la cuarta parte,** los héroes formaban parte de la batalla, en el nuevo «HoMM» controlan a las tropas desde la retaguardia.
- **Los gráficos 3D de la quinta entrega** se alejan de los mapas en 2D empleados en toda la saga.

¡A formar, recuento! Doscientos arqueros, setenta y dos asesinos, cuarenta y dos vampiros, quince minotauros y cinco dragones espectrales. ¿Y el héroe? Ah... ¡Ese eres tú! Pues éste es tu ejército. ¡Vamos a la guerra!

Aunque la saga «Heroes of Migth and Magic» contaba hasta ahora con cuatro entregas, no es una de esas sagas vacías que apenas mejoran los gráficos un "pelín", meten dos unidades nuevas y salen cada navidad puntualmente... Desde 1995, la saga ha ido introduciendo grandes aportaciones, mientras se convertía en uno de los títulos de estrategia por turnos con más seguidores. Ahora, tras la desaparición de 3DO, Nival Interactive, -uno de los estudios de Ubisoft- se hace cargo de la saga con el fin de rejuvenecerla. ¿Gustará a sus seguidores?

ACERO Y MAGIA EN ASHAN

Las fuerzas del bien y el mal lucharán en este capítulo por el control de Ashan. El Imperio es repentinamente asaltado por las criaturas del averno y el Rey Nicolai enzarza en una lucha sin fin cont[...] un demonio. Tras la narración cin[...]mática de la intro, -en la que p[...] primera vez se puede escuchar l[...] voces de nuestros héroes- comie[...]za tu cruzada. Está compuesta [...] seis campañas diferentes, una p[...] cada facción. A su vez, cada cam[...]paña está dividida en varios ep[...]sodios, pero todos ellos están c[...]nectados por una historia en la qu[...]

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (texto y voces)
- Estudio/Compañía: Nival Interactive/Ubisoft
- Distribuidor: Ubisoft · Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible · PVP Rec.: 19,95 €
- Web: *www.mightandmagic.com* En inglés, pero con bastante información interesante.

12+

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Campañas: 6
- Misiones individuales: 40
- Tipos de unidades: Más de 90
- Facciones: 6 (Santuario, Infierno, Silvanos, Mazmorra, Nigromante y Academia)
- Multijugador: Sí, (hasta 4 jugadores y 20 mapas)

ANALIZADO EN
- CPU: Athlon 64 FX 3,5 GHz
- RAM: 2 GB
- Tarjeta 3D: GeForce 6800GT 256 MB
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium 4 a 1,5 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 1,3 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB
- Conexión: Módem de 56 Kbps

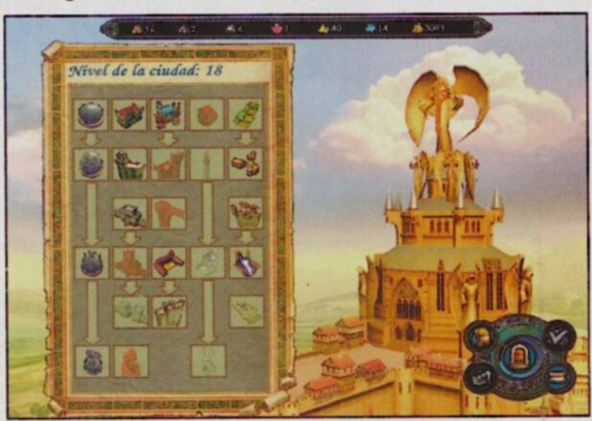
MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Pentium 4 a 2,5 GHz
- RAM: 1 GB
- Espacio en disco: 2 GB
- Tarjeta 3D: Con 256 MB Geforce 7600 y Radeon X1600
- Conexión: ADSL



▲ Toma el mando de ejércitos fantásticos y despliega tu mejor estrategia en cada turno contra las fuerzas del infierno... De vez en cuando tendrás también que echarles una mano con un poderoso hechizo.



▲ Tras agotar un turno, la cámara cambia para mostar su ejecución en la batalla.



▲ El árbol de tecnología construcción es amplio y con muchas posibilidades.



▲ Los asedios a castillos es uno de los desafíos más divertidos en las batallas de «Heroes V», con catapultas, torreones y fosos de trampas.



▲ Cada criatura sigue teniendo sus propias habilidades y magias en esta entrega, como el cervero, que ataca a varios enemigos a la vez.

el juego te introduce por medio de escenas cinemáticas. Todo ello en base a los nuevos gráficos 3D que estrena la saga.

Aunque, si has visto las imágenes todo parezca muy cambiado, en realidad estás ante el mismo «HoMM» de siempre, es decir, un juego de estrategia por turnos. Por una parte, recorres el mapa con tus héroes mientras vas obteniendo recursos, tomas el control de minas y acabas con las unidades neutrales del mapa para subir tu experiencia. Por otra, los combates siguen como siempre: los conjuntos de criaturas están representados por un distintivo de raza y un número, y cada ejército se sitúa en un extremo del mapa. Las opciones de movimiento, defensa y ataque son idénticas al resto de juegos de la saga. Es decir, limitadas, dada su dinámica por turnos.

ESTRENA UNA HISTORIA

El argumento de esta entrega está dentro de una nueva historia que abarcará todo el universo «Might & Magic» y que también compartirán otros juegos como «Dark Messiah». Sin embargo, el juego recupera algunos de los elementos del tercer capítulo que habían ▶▶

Adopta el papel de un héroe y combate con magia, dragones y ángeles en batallas masivas y por turnos

POR FIN EN 3D



PARTICIPA EN LA HISTORIA. Las escenas en 3D de transición narran la historia y, ya dentro de la batalla, la cámara en primer plano te da la sensación de participar en los acontecimientos.

DEDÍCATE A LA COSNTRUCCIÓN. Una de las cosas que más ha cambiado gracias a los gráficos 3D es la construcción de los castillos. Cada edificio queda reflejado en este magnífico entorno y a medida que mejoras tu ciudad vas adquiriendo nuevas construcciones. Además, algunos edificios tienen ampliaciones que mejoran su productividad o las criaturas que podemos reclutar.



▲ Los héroes vuelven a mantenerse en la retaguardia, ayudando con sus habilidades y magias o atacando a cualquier unidad del mapa. Sólo puedes contar con ello para dar golpes decisivos. Aquí interviene tu táctica.



▲ En el mapa podemos acercar la cámara tanto como queramos para ver todos los detalles.



▲ Todas las criaturas tienen una versión mejorada de sí mismas que potencia sus atributos.



▲ Las batallas por turnos se desarrollan a través de cuadrículas. En ella se se detalla el orden de los movimientos antes de dar por terminado el turno

HÉROES LIMITADOS





MEJOR EN COMPAÑÍA. «Heroes of Might & Magic V» posee una larga campaña con 30 misiones y escenarios aislados con una historia propia. Pero el punto fuerte del juego es el apartado multijugador, con nuevas opciones y modos de juego, como el Duelo. No obstante, los 10 mapas que trae para jugar en compañía son muy pocos y dejan con ganas de más.

SIN EDITOR. Los aficionados de la serie llevan años pidiendo un creador de escenarios aleatorios. Pues no contentos con no añadir dicha característica, los chicos de Nival se han "olvidado" de incluir algo tan importante como un editor de escenarios. Esperemos que se pongan las pilas y arreglen este despiste pronto...

Es una de las sagas de la estrategia fantástica más emblemática y ahora regresa con una tecnología renovada

▶▶ sido alterados en el cuarto. Por ejemplo, ya no hay héroes en el campo de batalla, sino que tú adoptas su papel y te encargas de la estrategia desde la retaguardia, es decir, al otro la pantalla. Puedes actuar directamente en el combate, pero sólo para lanzar hechizos y atacar eventualmente. También se ha recuperado de «Heroes III» el que las criaturas tengan dos versiones de sí mismas: reclutas golems de hierro o de acero, caballeros o paladines, colosos o titanes...

¿PELEAN LOS DE SIEMPRE?

Por otro lado, las facciones son equivalentes a las de la anterior entrega pero con nombres nuevos: Santuario, Infierno, Silvanos, Mazmorra, Nigromante y Academia. Las criaturas son muchas y muy variadas en sus características. Entre las nuevas incorporaciones, –y regresos– están los gremlings o los dragones espectrales, mientras que desaparecen seres como las hadas o los behemonts...

SALTO A LAS 3D

En Nival, han sido muy cuidadosos con su propósito de preservar el espíritu de la saga «Might & Magic». Sin embargo, en el apartado técnico, se han arriesgado más.

Aunque los gráficos de «Heores IV» estaban muy cuidados, la saga estaba pidiendo a gritos un salto a las 3D. Si le ha sentado bien o mal, sólo tú puedes decidirlo. A nosotros nos ha parecido todo un acierto, las criaturas tienen un acabado muy correcto y detallado, aunque es cierto que podrían tener mucha más calidad. Además, ahora puedes girar la cámara para deleitarte con tus castillos... Y luego está la música, con cantos épicos y tambores de guerra, de esos que te ponen la piel de gallina.

No te va a defraudar si eres seguidor de la serie. Es el genial regreso de todo un clásico de la estrategia por turnos... Si aún no lo conoces, ya va siendo hora. ■ **D.M.S.**

Alternativas

• Civilization IV
El gran referente de la estrategia es también por turnos, pero está ambientado en el mundo real.
▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 96

• Rome Total War
Estrategia por turnos junto con batallas masivas y en tiempo real, al frente de las legiones romanas.
▶ Más inf. MM 117 ▶ Nota: 96

Nuestra Opinión

HAZAÑAS HERÓICAS. ***Ponte al frente de una de las facciones de criaturas fantásticas y envíalas al combate en estupendas batallas por turnos... Llegado el momento, podrás sentir el decisivo poder de la magia y emplearlo.***



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Pese al salto gráfico, el juego mantiene el espíritu de entregas anteriores.
- El argumento envuelve a la campaña.
- Un doblaje de película, variedad de unidades y grandes batallas por turnos.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Todo lo que ofrece está ya visto.
- Faltan escenarios multijugador y, sin el editor, está limitado a lo que hay.

MODO INDIVIDUAL

▶ ***SOBRESALIENTE.*** ***Seis campañas y nueve escenarios repletos de calidad y variedad de juego te divertirán durante una buena temporada.***



MODO MULTIJUGADOR



▶ ***GRANDES AUSENCIAS.*** ***Aunque se ha intentado mejorar en este apartado, la escasez de mapas y la ausencia de editores le hace perder interés.***

El misterio más esperado

El Código Da Vinci

Miles de aficionados estaban esperando que apareciera muerto de una vez Jacques Saunière, conservador del Louvre, para comenzar a desentrañar el misterio más popular de los últimos años.



▲ El aspecto físico de los protagonistas del juego está basado en las descripciones de la novela y no en la apariencia de los actores del film.

Fans del libro, de la película y de las aventuras se morían de ganas por comenzar a agitar sus neuronas, solucionar puzzles y descubrir un misterio que afecta a la humanidad entera. ¿Es «El Código Da Vinci» capaz de satisfacer los tres frentes?

NO SÓLO AVENTURA

Quien espere encontrarse con un juego que cumpla sin más todos los cánones de las aventuras gráficas se sorprenderá al conocer el planteamiento inicial de «El Código Da Vinci». Es una aventura en tercera persona con puzzles, sí, y de hecho el mismísimo Charles Cecil («Broken Sword») ha colaborado en el desarrollo de algunos, pero para adaptar un éxito tan masivo se ha buscado un juego menos limitado por el género y con más elementos, para gustar a todo tipo de jugadores.

La combinación ha resultad[o] bastante eficaz, de modo que la[s] fases de exploración y los puzzle[s] aumentan gradualmente su dif[i]cultad para que cualquiera se in[corpore] al reto adaptándose si[n] problemas, y las fases de acció[n] tienen un nivel de dificultad ajus[...]



La referencia

Fahrenheit

- «Fahrenheit» tiene un tono más oscuro y un lenguaje más cinematográfico.
- Los dos comparten secuencias de acción de acción en las que hay que pulsar una serie de teclas.
- En el desafío de «El Código Da Vinci» encontrarás más puzzles y acertijos en el estilo clásico del género, así como un desarrollo más lineal y convencional.

INFOMANÍA

FICHA TECNICA 16+
- Género: Aventura
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: The Collective/2K Games
- Distribuidor: Take 2 · Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: 18 mayo · PVP Rec.: 44,99 €
- Web: www.2kgames.com/davincicode Buen diseño, info y divertidos puzzles en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Modos de juego: Individual
- Personajes a manejar: 2
- Organizaciones y Sociedades Secretas: 6
- Localizaciones: 9
- Categorías Base Datos Visual: Arte, Historia, Gente, Lugares, Pistas, Secretos

ANALIZADO EN
- CPU: Pentium 4 3,2 GHz
- RAM: 1 GB
- Tarjeta 3D: Radeon X850 XT 256 MB Platinum
- Conexión: No requiere

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Pentium 4 1.8 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Pentium 4 2,0 GHz
- RAM: 1 GB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB



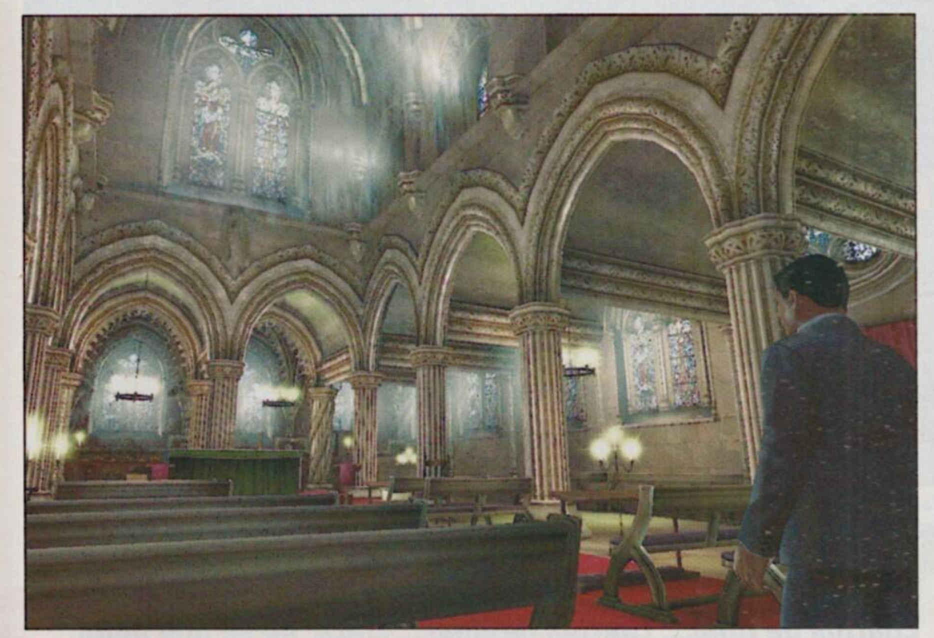
▲ Un asesinato rodeado de circunstancias misteriosas será el sugerente punto de partida de una aventura plagada de puzzles de todo tipo, secretos enterrados desde hace siglos y secuencias de acción, combates y sigilo.



▲ A lo largo del juego te encontrarás un montón de puzzles diferentes.



▲ Las fases de acción se resuelven mediante una secuencia de teclas.



▲ Escenarios históricos de la novela como el Museo del Louvre, la Abadía de Westminster o la Iglesia de Saint-Sulpice están recreados eficazmente, y son, sin duda, lo mejor dentro del apartado visual del juego.



▲ Aunque los personajes pueden correr, casi siempre caminarás examinando escenarios y objetos, o avanzando oculto en las sombras.

Investiga, resuelve puzzles, combate y afronta una trama apasionante que ha seducido a millones de lectores

table mediante el que escoger la importancia que tendrán en el conjunto final del juego.

DEL PUZZLE A LOS PUÑOS

The Collective ha adaptado con fidelidad libro y película añadiendo puzzles, giros y datos suficientes como para atraer a quien crea saberlo todo de la historia original. El componente de aventura propone reunir pistas, usar el inventario y una base de datos que ofrece la información recopilada en varias categorías. Examinar los escenarios, recoger objetos y resolver puzzles es el principio, pero pronto te verás inmerso en escenas de acción y combates en los que debes pulsar teclas siguiendo un orden determinado y escogiendo atacar, defender, empujar o lanzar dependiendo de cada situación. Por último, las fases de sigilo permiten distintas acciones como esconderse, emboscar, distraer a los guardias...

El conjunto tiene una jugabilidad alta, beneficiándose del argumento original y el interesante material añadido, algunos puzzles muy buenos, una música excelente y escenarios histórico-artísticos muy bien recreados, aunque el resto del apartado gráfico es más bien normalito. Pero respondiendo a la pregunta inicial: sí, «El Código Da Vinci» gustará a aventureros, lectores del libro y espectadores del film, que disfrutarán reviviendo una de las tramas de ficción más populares de los últimos tiempos. ■ T.G.G

Alternativas

- **Myst V: End of Ages**
  El rey de los enigmas ofrece un desafío para quien busque puzzles a ritmo pausado.
  ▶ Más inf. MM 128 ▶ Nota: 88
- **Sherlock Holmes El Pendiente de Plata**
  Argumento sólido, muchos diálogos y un montón de misterios.
  ▶ Más inf. MM 121 ▶ Nota: 80

Nuestra Opinión

***MISTERIO PARA TODOS.** Una aventura que presenta una buena adaptación de la novela que entretiene desde el principio, aunque le falta la espectacularidad que esperábamos de una "superproducción" como ésta.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- El desarrollo resulta interesante hayas leído o no el libro.
- Desafío variado: exploración, puzzles, sigilo y acción.

LO QUE NO NOS GUSTA

- En general, los gráficos no pasan de lo correcto.
- No hay demasiada interactividad con los escenarios u objetos.

MODO INDIVIDUAL

*▶ **UNA SÓLIDA OFERTA.** Brinda bastantes horas de juego, un argumento que ha demostrado ser atractivo y muchos puzzles desafiantes.*





La gloria te espera

Copa Mundial de la FIFA 2006

Cuartos de final..., cuartos de final..., chico, no se nos quita de la cabeza, menos mal que, por si acaso la furia española se atasca en la dichosa ronda, te podrás resarcir con este simulador repleto de fútbol espectáculo.

La referencia

Pro Evolution Soccer 5

- **Los dos te ofrecen** una estupenda y divertidísima simulación del deporte rey.
- **«Copa Mundial de la FIFA 2006»** está centrado en el Mundial de Alemania, mientras que la ambientación de la referencia es mucho más general.
- **La simulación es más realista** en la referencia, porque reproduce mejor el comportamiento del balón.

Para un aficionado a los videojuegos, un mundial de fútbol sin su correspondiente simulador oficial..., vaya, que no es lo mismo. Afortunadamente, EA Sports viene al rescate y, con la sólida base del motor de «FIFA 06», nos lleva a Alemania con una fiel base de datos de todas las selecciones y sus grandes estrellas –recreadas en físico y estilo de juego–, los impresionantes estadios y la apasionante ambientación.

YA TOCA GANAR

De entre todos los modos de juego disponibles el de "Copa del Mundo" es, obviamente, la razón de ser de este título, ya que reproduce fielmente la fase final del Mundial de Alemania, con España enclavada en ese grupo H donde se las tendrá que ver con Túnez, Arabia Saudí y Ucrania. El realismo llega al extremo de que el desarrollo del cam peonato está amenizado por de claraciones de los entrenadores hasta por un periódico oficial.

Aparte de este modo, otras op ciones son los partidos amistoso y los entrenamientos, los desafío históricos, que dan puntos par desbloquear extras, y una origina "fiesta del fútbol" enfocada a juga con los amigos e ir conquistand continentes a base de ganarles e partidos o desafíos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Deportivo
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Estudio/Compañía: EA Sports
- Distribuidor: EA España N° de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 39,95 €
- Web: *www.es.ea.com/games/8462/* Una sencilla página coporativa sin demasiado interés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Número de equipos:** 127 selecciones nacionales reales.
- **Modos de juego:** 5
- **Editor:** Sí, (aspecto y habilidades)
- **Multijugador:** Sí, en el mismo ordenador, IP directa o por Internet en servidores EASO.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2700+
- **RAM:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 5900 Ultra 128 MB
- **Conexión:** Cable 4 MB/s

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1,3 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 2,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** ADSL





▲ Deshazte de los defensores con el juego individual de las estrellas: bicicletas, amagos, regates imposibles de Ronaldinho o la "roulotte" de Zidane y de todas las estrellas del Mundial. ¡El espectáculo es lo primero!



▲ El disparo a puerta –con el pie o rematando de cabeza– permite mayor precisión en la colocación o la fuerza de la que teníamos en «FIFA 06».



▲ Cada gol o jugada de peligro se repite con una realización televisiva muy espectacular.



▲ La IA no es demasiado "avispada" y el fuera de juego es su principal recurso cuando defiende.



▲ La ambientación es insuperable, con las gradas llenas de colorido y escenas llenas de realismo. ¡Pero si es que incluso se le caen las tarjetas al árbitro!

Aguanta la presión que supone jugar en el mundial y disfruta de un fútbol repleto de regates y pases antológicos

Por lo que respecta a su jugabilidad, la simulación es idéntica a la de «FIFA 06», pero con más naturalidad en los regates, mayor margen en la definición del tiro a puerta y con diferentes maniobras de distracción del portero para poner nervioso al rival en los penaltis.

El estilo de juego, como siempre, se basa en proteger el balón y realizar pases al hueco, cambios de juego, desplazamientos en largo y, sobre todo, juego por las bandas. También puedes aprovechar las individualidades de los jugadores estrella para driblar y tirar o centrar libre de marca. Además puedes lucir tu cerebro táctico y variar en tiempo real la actitud del equipo en ataque y defensa. En suma, un fútbol moderno de los que hacen afición, aunque, eso sí, un poco lastrado por los defectos "tradicionales" de la serie: física del balón teledirigida, embarullamiento en el cuerpo a cuerpo, controles automáticos y un juego defensivo algo frustrante por la lentitud de reacción.

POCAS NOVEDADES

El aspecto visual hace gala de unos gráficos muy buenos, tanto en los escenarios como en los jugadores, con rostros calcados y unas animaciones espectaculares. Con respecto a «FIFA 06», eso sí, ha aumentado la definición de todo el entorno 3D gracias a los filtrados y al detalle de las texturas.

Y es que, en definitiva, en «Copa Mundial de la FIFA 2006» vas a encontrar todo lo que se espera de un simulador oficial, aunque la sensación es que se centra más en la ambientación que en aportar novedades con respecto a «FIFA 06». Es una lástima, por ejemplo, que no se haya depurado el código del juego porque hemos visto "bugs" presentes en «FIFA 06» que increíblemente no se han corregido.

Si te gusta la serie «FIFA», este juego no te decepcionará, pero seas fan o no, lo más seguro es que la impresión global que te ronde por la cabeza sea aquello del "mismo perro con otro collar". ■ A.T.I.



Alternativas

- **Total Club Manager 2006**
  Con este juego podás dirigir hasta el último detalle de tu club.
  ▶ Más inf. MM 130 ▶ Nota: 90
- **FIFA 06**
  Prácticamente el mismo juego, pero orientado a la competición entre clubes.
  ▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 87

Nuestra Opinión

DESPLIEGA EL FÚTBOL ESPECTÁCULO que se espera de una competición donde están los mejores del mundo. No hay muchas novedades sobre lo visto en «FIFA 06» a excepción de su nueva ambientación, claro.

GRÁFICOS ■■■■■□
SONIDO ■■■■□□
JUGABILIDAD ■■■■■□
DIFICULTAD ■■■■□□
CALIDAD/PRECIO ■■■□□□

LO QUE NOS GUSTA
- Fútbol vistoso y táctico con mucha libertad de juego.
- Una ambientación espectacular, que te hace vivir el Mundial.
- Gráficos y animaciones a gran nivel.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Física del balón poco realista y control demasiado asistido por la CPU.
- Pocas novedades.

MODO INDIVIDUAL
▶ SIN LÍMITES en la creación de juego ofensivo, podrás hacer un fútbol de alta escuela, una pena que la respuesta al defender sea demasiado lenta.

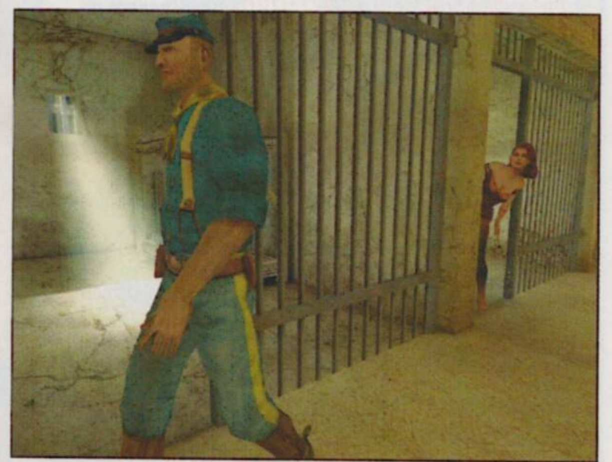


MODO MULTIJUGADOR
86
▶ MÁS JUGABILIDAD, pues evita las limitaciones de la IA. Presume de visión de juego y disfruta de goles de moviola en los servidores dedicados.

Ni el bueno, ni el feo...

Desperados Cooper's Revenge

Vale, lo normal es que el "bueno" de turno liquide al malo con un par de tiros de su colt pero, a veces, la cosa se complica, así que mejor te buscas unos socios y preparas un buen plan.



▲ **Una mujer en el Salvaje Oeste americano no es nada si no está llena de atractivos encantos con los que seducir y engañar a cualquier enemigo.**

Combinando una estupenda ambientación del Oeste americano con un sistema de juego calcado al de la serie «Commandos», el «Desperados» original obtuvo un éxito considerable y ahora, casi cinco años después, llega la segunda entrega con nuevos personajes, nuevas habilidades, un renovado sistema de juego que, desgraciadamente, no acaba de resultar tan brillante como esperábamos.

LOS SEIS MAGNÍFICOS

El protagonista del juego es John Cooper, un pistolero que descubre al comenzar la aventura que su hermano ha sido asesinado por unos bandidos. Para vengarse John reúne a un grupo de cinco compañeros formado por todos los estereotipos del "Far West" que puedas imaginar, desde el bandido mexicano gordo y bastante bruto, hasta la guapa corista que logra engatusar con sus encantos a los enemigos.

Y es que el sistema de juego se basa precisamente en que cada uno de los personajes tiene unas habilidades especiales diferentes. Así, por ejemplo, Cooper es



La referencia

Desperados: Wanted Dead or Alive

- **El sistema de juego** es casi igual en ambos, se trata de controlar a un grupo de vaqueros para enfrentarnos a misiones de tipo táctico.
- **La ambientación** es calcada de un juego a otro.
- **«Desperados 2»** introduce un nuevo modo de juego en tercera persona.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Estrategia
- Idioma: Inglés (voces), castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Spellbound/Atari
- Distribuidor: Atari ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 39,99 €
- Web: www.desperados2.com Info, pantallas, descargas, fondos de escritorio...en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones de la campaña:** 18 (6 capítulos de 3 escenarios)
- **Personajes controlables:** 6
- **Acciones de cada héroe:** 5
- **Acciones disponibles:** +de 20
- **Modos de juego:** Normal y 3ª persona
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon 64 FX 55
- **RAM:** 2,75 GB
- **Tarjeta 3D:** Geforce 6800 Ultra SLI

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 128 MB

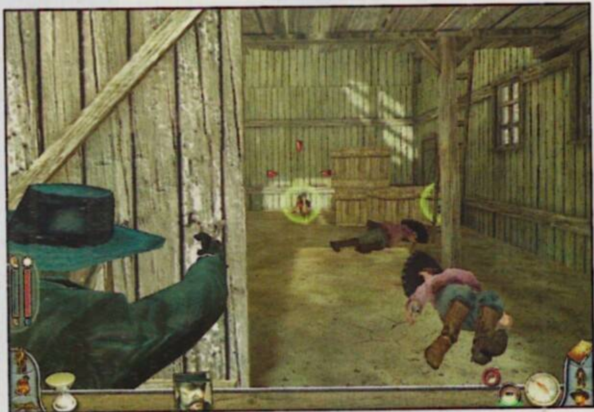
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2,5 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB



▲ Prepara tu revólver y tu estrella de sheriff, porque nos vamos al Oeste en una entretenida aventura que reúne todos los clichés del género gracias a su estupenda ambientación y grandes dosis de plomo por repartir.



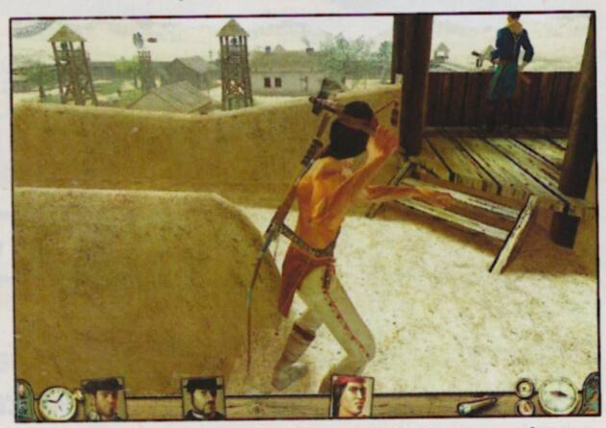
▲ Planifica con cuidado cada acción y trata de no llamar la atención.



▲ El modo en tercera persona tiene problemas que afectan a la jugabilidad.



▲ Todos los escenarios del juego están repletos de detalles, recovecos y, sobre todo, enemigos que no debes perder de vista. No en vano los mapas de esta entrega son hasta cuatro veces más grandes que los de la anterior.



▲ Cada personaje de los seis disponibles en el juego tiene sus propias habilidades. Sólo combinándolas con acierto alcanzarás la victoria.

Ponte al mando de un grupo de pistoleros y enfréntate a los bandidos más peligrosos del Oeste

realmente bueno con el revolver o en la lucha cuerpo a cuerpo, mientras que "Doc" McCoy puede utilizar un gas narcótico o su rifle con mira telescópica para acabar con los enemigos desde lejos. En total son más de veinte habilidades diferentes que debes combinar para resolver los objetivos de las 18 misiones de la campaña. Para lograrlo tendrás que planificar con cuidado cada acción, estudiar los mapas y la distribución de los escenarios.

EN TERCERA PERSONA

La principal novedad de «Desperados 2» la encontramos en el apartado técnico ya que el juego estrena un motor gráfico totalmente 3D que permite girar y acercar la cámara para apreciar la acción desde diferentes puntos de vista. Además, se ha implementado un modo de juego en el que puedes cambiar a una vista cercana en tercera persona de un personaje y controlarlo como en un juego de acción.

Desgraciadamente, todas las buenas ideas del juego se malogran por un buen número de problemas de diseño –la vista en tercera persona, por ejemplo, no acaba de funcionar dentro del sistema de juego táctico–, fallos técnicos y, sobre todo, por una IA de los enemigos pobre. Aún así, si eres un fan de la serie puede que encuentres atractiva esta entrega, pero, si no, el género tiene títulos más conseguidos y, sobre todo, menos frustrantes. ■ J.P.V

Alternativas

- ***Commandos Strike Force***
  Otro juego que combina táctica y, sobre todo, acción
  ▶ Más inf. MM 135 ▶ Nota: 90
- ***Full Spectrum Warrior. Ten Hammers***
  Estupenda acción táctica ambientada en la actualidad.
  ▶ Más inf. MM 129 ▶ Nota: 89

Nuestra Opinión

UNA DE VAQUEROS. ***Dirige a tu banda en una aventura como las de los "western" de toda la vida en la que tendrás que usar la cabeza además del gatillo. La pena es que los fallos técnicos la complican más de lo necesario.***

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La ambientación es total, es como estar en una peli de Clint Eastwood.
- Las habilidades de todos los personajes son muy variadas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Tiene problemas técnicos que dificultan la jugabilidad.
- La IA de los enemigos es pésima.
- La dificultad no está bien ajustada.

MODO INDIVIDUAL

▶ **DIVERTIDO, PERO FALLÓN.** ***El planteamiento es interesante pero los fallos técnicos hacen que unas misiones sean un paseo y otras casi imposibles.***



Autopistas hacia el infierno

Auto Assault

Convierte tu coche en una máquina infernal, llena el depósito de gasolina y prepárate para quemar tus neumáticos en un mundo post-apocalíptico. Hablamos del juego de rol online más destructivo del género.



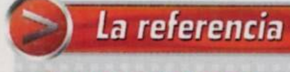
▲ La ambientación en un mundo caótico y post-apocalíptico, al estilo "Mad Max", es uno de los puntos fuertes del juego.

Velocidad, acción, rol online, combate entre jugadores, aventura.. ¿Cabe todo en un juego? Pues sí, y es justo esta combinación de características la que convierte a «Auto Assault» en un título diferente y, de entrada, muy interesante.

Su ambientación, también única, nos traslada a un mundo devastado en el que la contaminación ha hecho estragos entre los pobladores del planeta que han evolucionado en las tres razas jugables: humanos, mutantes y biomeks. Las tres facciones combaten para hacerse con el poder montados en potentes vehículos cargados de armamento.

A TODA VELOCIDAD

Antes de lanzarte a recorrer las Wastelands primero debes personalizar tu personaje, al que, en realidad, sólo verás en las ciudades, y tu coche que, éste s será tu principal avatar dentro d juego. También tienes que eleg raza –que te da acceso a diferen tes vehículos y a una zona ind pendiente del mapa– y profesió entre las cuatro disponibles. ¿ estás listo? ¡Pues arranca!



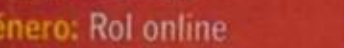
Star Wars Galaxies



- Los dos tienen sistemas muy variados en los que se puede combatir, viajar, comerciar...
- La referencia también nos permite pilotar vehículos, pero esta opción tiene mucho más peso en «Auto Assault».
- «Galaxies» tiene muchas más opciones de comunidad que «Auto Assault», pero, claro, también lleva mucho más tiempo a la venta.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- Género: Rol online
- Idioma: Inglés (Manual en castellano)
- Estudio/Compañía: NetDevil
- Distribuidor: NCSoft · Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Abril 2006 · PVP Rec.: 44,95 €
- Cuota mensual: 12,99 €
- Web: eu.autoassault.com Página oficial en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Modos de juego: Rol Online
- Zonas: 5 territorios principales
- Razas: 3
- Clases: 12 (4 clases generales)
- Tutorial en juego: Sí
- Niveles: 80
- PvP: Sí

ANALIZADO EN

- CPU: Pentium 4 1,8 GHz
- RAM: 768 MB
- Tarjeta 3D: nVidia GeForce FX 5700LE 128MB
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium III 1,6 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 8 GB
- Tarjeta 3D: 64MB
- Conexión: 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA

- CPU: Pentium 4 2,5 GHz
- RAM: 1 GB
- Espacio en disco: 8 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB
- Conexión: Banda Ancha



▲ La contaminación ha cambiado el aspecto de la Tierra y sus habitantes. Tras adaptarse al medio, tres razas luchan por hacerse con el poder en un mundo desolado en el que sólo sobrevivirás si tienes un vehículo bien equipado.



▲ Si ves una rampa, acelera y el salto será bestial. ¿Un grupo de casas? Dispara y verás como caen destrozadas sobre tu coche.. Pocos juegos pueden presumir de interactuar tanto con el escenario como éste.



▲ Sólo ves a tu personaje en las ciudades, núcleos del comercio y los servicios.



▲ La muerte no está penalizada. Basta con que vayas al taller para recuperarte.



▲ Los combates son frenéticos y muy emocionantes, aunque es cierto que el sistema de control resulta a veces un poco confuso.

Pisa a fondo el acelerador, siembra el caos en la autopista y haz de tu coche la pesadilla de tus enemigos

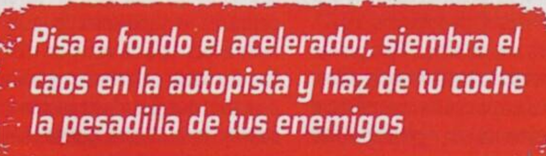
Al comenzar a jugar un pequeño tutorial te ayuda a sobrevivir durante el primer día, pero a partir de ese momento no pararás de correr. La dinámica del juego, muy sencilla, consiste en que diferentes personajes te van proponiendo misiones (desgraciadamente, en inglés) que te meten en la historia. Tanto al completar misiones como matando enemigos obtienes experiencia, que te permite subir de nivel y obtener mejoras en tus habilidades, y objetos que podrás transformar para mejorar tu vehículo, una de las claves del juego. La otra sin duda es el sistema de combate, tal vez demasiado trepidante, sobre todo porque el control del vehículo, aunque simple, no es del todo eficaz.

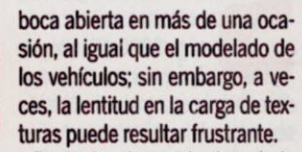
CAOS Y DESTRUCCIÓN

También hay que destacar los escenarios, que podrás destrozar totalmente y que te dejan con la boca abierta en más de una ocasión, al igual que el modelado de los vehículos; sin embargo, a veces, la lentitud en la carga de texturas puede resultar frustrante.

Por lo demás, puedes jugar solo o en grupo y, si te va el combate entre jugadores, también encontrarás zonas exclusivas para este modo de juego. En definitiva, se trata de un juego que tiene de todo y, aunque todavía no podemos decir que destaque en nada, lo bueno es que al tratarse de un online futuras actualizaciones podrán cubrir sus carencias. ■ I.R.L.

Alternativas





- **City of Villains**
  Un gran juego de rol online que te ofrece grandes dosis de acción desde el primer minuto.
  ▶ Más inf. MM 132 ▶ Nota: 86
- **Guild Wars**
  Si te va el rol online, prueba este juego, de ambientación fantástica, en castellano y ¡sin cuotas!
  ▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 94

Nuestra Opinión

UN POCO DE CADA. Conduce, lucha, explora... Con tanta variedad de opciones seguro que encuentras algo que te gusta... y algo que no. Pero lo que es seguro es que si le dedicas tiempo te acabará enganchando.



GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- La variedad de cosas para hacer..
- El ritmo endiablado de los combates.
- La interacción con los escenarios. ¡Puedes arrasarlo todo!

LO QUE NO NOS GUSTA

- El control no está muy ajustado.
- Todavía no hay muchas opciones para crear una comunidad de jugadores.
- Ya podrían haberlo traducido.

MODO ONLINE

▶ **UN JUEGO DIFERENTE.** *La combinación de géneros y opciones es su mayor baza, pero al mismo tiempo eso puede aburrir a los que busquen algo más concreto.*



Acción cyberpunk

Rogue Trooper

El soldado perfecto debe ser resistente a todo tipo de armas, incluidas las biológicas, saltar y correr más rápido de lo normal, tener una puntería infalible y... ¿lo de la piel azul? Eso ya es opcional.



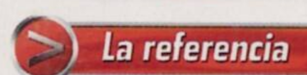
▲ **Una guerra en un planeta arrasado y sólo estás tú para enfrentarte al enemigo. Tú y una serie de implantes de soldados adosados a tu equipo.**

Sacado directamente de una serie de comics pertenecientes a la saga 2000 AD, «Rogue Trooper» es un juego de acción pura y dura. Si eras seguidor del cómic no querrás perderte su aventura pero incluso si no conocías su existencia igual deberías acercarte y echarle un ojo a este soldado clon.

COMIENZA LA GUERRA CLON

El planeta Nu Earth lleva tantos años en guerra que nadie recuerda ni el comienzo ni la razón. Pero una compañía militar independiente, llamada Milicom, se ha propuesto terminar la guerra de una vez por todas, creando genéticamente una nueva especie de soldados, los G.I. Tú eres uno de ellos... Pero pronto te convertirás también en el único. Todo tu grupo cae en una masacre y ahora tienes una motivación más para luchar: la venganza.

Para llevarla a cabo tú sólo, no lo llevas mal del todo. Va a ser duro, pero eres un supersoldado resistente a todo tipo de venenos, más fuerte y veloz, y si mueres, gracias a un chip que guarda tu personalidad y tus atributos, puedes ser clonado... Además, lograste recu-



Tomb Raider Legend

- **En ambos juegos** manejamos un único personaje pero con habilidades muy diferentes.
- **La acción de «Tomb Raider»** tiene menos combate y, en cambio, se apoya en los escenarios que plantean puzzles para avanzar.
- **«Rogue Trooper» es un juego de acción bélica futurista,** mientras que los retos en la referencia están en la habilidad para moverte con Lara.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16+

- Género: Acción
- Idioma: Casellano (texto y voces)
- Estudio/Compañía: Rebellion/Eidos
- Distribuidor: Proein ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 44,95 €
- Web: www.eidos.co.uk/gss/roguetrooper/ Util y en español: armas, enemigos, habilidades...

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Multijugador: Sí, cooperativo
- Número de jugadores: 1-4
- Misiones multijugador: 5
- Misiones individual: 13
- Armas: 11 (Pistola, metralleta, escopeta, rifles, morteros...)
- Niveles de dificultad: 2 (+1 adicional desbloqueable)

ANALIZADO EN

- CPU: AMD64 3,5 GHz
- RAM: 2048MB
- Tarjeta 3D: GeForce 6800GT 256MB
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium 4 a 1,5 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: 64MB compatible con DirectX 9.0c
- Conexión: ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- CPU: Pentium 4 a 2,2 GHz
- RAM: 512 MB
- Espacio en disco: 2,5 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB
- Conexión: ADSL





▲ Acción futurista y sin concesiones en un mundo post-apocalíptico. Tu séras Rogue, un soldado genéticamente modificado cuya misión es, principalmente, disparar a todo lo que se cruce en tu camino.



▲ Si usas el sigilo con tus enemigos conseguirás "restos" para crear granadas, munición o mejoras.



▲ Disparar a los enemigos a su tanque de aire para que estallen resulta de lo más impactante.



▲ Podemos utilizar las armas fijas que nos vayamos encontrando, como por ejemplo los antiaéreos o los letales y devastadores morteros antitanque.



▲ Rogue tiene algunas habilidades útiles e interesantes, como la de crear una imagen mediante un holograma de sí mismo con la que engañar a los enemigos.

Encarna a un super-soldado genético y combate contra los "Norts" para vengar la muerte de tus compañeros

perar los implantes de tres de tus compañeros y los fijas a cada uno de tu equipo. De esta forma, durante los combates, tus compañeros te hablan: Gunner te avisa desde el arma si necesita ser recargada; Barman, desde la mochila, te advierte si se queda sin botiquines; y Helm te aconseja desde el casco. Todo un detalle, sobre todo porque procede del comic original.

"A SACO" O CON SIGILO

Pero te estarás preguntando... ¿Y a esto, cómo se juega? Pues, manejas a Rogue desde una eficaz perspectiva en tercera persona. Así puedes sacar partido a las coberturas fácilmente, lanzar granadas con una precisión endiablada y activar otras habilidades, como colocar a Gunner en modo centinela o crear un holograma para confundir a los enemigos... También, si lo prefieres, podrás combatir de un modo más sigiloso, atacando a los enemigos por su espalda y cuando menos se lo esperen. Si eliges jugar de esta manera obtendrás una cantidad extra de "restos" de cuerpos de los caídos, que sirven para que Barman cree mejoras, cargadores o botiquines. Entre esas mejoras están las diferentes armas y granadas, que, aunque no destacan por su variedad sí que lo hacen por su capacidad de destrucción.

PERFECTA JUGABILIDAD

Aunque «Rogue Trooper» no es un juego de esos va a explotar al máximo las tarjetas gráficas de última generación. Mantiene un nivel técnico correcto en gráficos y sonido, pero sobre todo merece la pena porque su jugabilidad es altísima. Los tres niveles de dificultad se adaptan a tu forma de jugar, el control del personaje es muy fluido y muy sencillo y las posibilidades para avanzar por las trece fases que completan la campaña son muy amplias.

En definitiva, no esperes que «Rogue Trooper» te sorprenda por su tecnología. En cambio, sí lo hará su jugabilidad. Y te encantará si eres un fanático de la saga de cómics 2000 AD. ■ D.M.S.

Alternativas

- **GTA San Andreas**
El rey de la aventura. Con toda la libertad y muchas armas para imponerte en San Andreas.
▶ Más inf. MM 126 ▶ Nota: 95

- **Sniper Elite**
Si te van las guerras, encarna a un francotirador y revive el mayor conflicto de la humanidad.
▶ Más inf. MM 131 ▶ Nota: 88

Nuestra Opinión

ACCIÓN DE CÓMIC. *Uno de esos títulos de "tú contra todos" en el que predomina la acción entre retazos de infiltración y táctica militar. También misiones de esas de "sube a ese antiaéreo y destroza todo lo que vuele".*

GRÁFICOS ■■■□□□
SONIDO ■■■■□□
JUGABILIDAD ■■■■■■
DIFICULTAD ■■■■□□
CALIDAD/PRECIO ■■■□□□

LO QUE NOS GUSTA
- La vista en tercera persona y el control del personaje están conseguidos.
- El juego está bien doblado.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Hay muchas habilidades, pero algunas no son realmente necesarias.
- Los gráficos están algo desfasados.
- Puestos a quejarse, cinco armas se nos antojan pocas.

MODO INDIVIDUAL
▶ **DE UNA SENTADA.** *Si tienes buena puntería, el juego no te durará más de dos tardes. En unas seis horas puedes completar sus trece niveles.*





MODO MULTIJUGADOR
▶ **MÁS ACCIÓN.** *Otros cinco niveles para jugar en modo cooperativo por Internet o en red local, pero se echan de menos otros modos multijugador.*



Acción mutante

X-Men El Videojuego Oficial



▲ En cada misión controlarás a uno de los tres personajes disponibles. Sus poderes especiales te obligan a cambiar tu estilo de juego de uno a otro.



▲ ¿Qué sería de un juego de los X-Men sin un combate entre Lobezno y Dientes de Sable? No sabemos y, según parece, seguiremos sin averiguarlo.

Hay mutaciones y mutaciones, porque no es lo mismo tener tres orejas o doce dedos que teletransportarte o hacer rampas de hielo. Y si no, pregúntale a los X-Men...

Este mes, ración doble de mutantes: se estrena el film "X-Men III" y aparece este «X-Men: El Videojuego Oficial», un juego de acción en tercera persona combinando aventura y tono arcade. Eso sí, no esperes que el juego adapte la película...

TRES ERAN TRES

En realidad «X-Men: El Videojuego Oficial» nos cuenta lo que ha sucedido entre la segunda y la tercera película, así que jugándolo responderás algunos enigmas que se te plantean al ver esta última como, por ejemplo, por qué no aparece Rondador Nocturno.

El juego está estructurado en forma de campaña dividida en misiones a las que te enfrentas controlando a uno de los tres personajes disponibles, Lobezno, Rondador Nocturno y el Hombre de Hielo. Cada uno de ellos tiene sus propios poderes y habilidades y, por tanto, sus respectivas misiones tienen enfoques totalmente diferentes. Así, las misiones de Lobezno son de combate, las de Rondador de infiltración y sigilo y las del Hombre de Hielo son de rapidez y precisión.

La contrapartida a esta variedad, desgraciadamente, es que su jugabilidad es excesivamente sencilla, ya que no tenemos demasiadas opciones, salvo avanzar hacia delante superando pruebas de habilidad que si son complicadas es, sobre todo, por las deficiencias en las cámaras y en el sistema de control.

Vamos, que si eres fan de los personajes, el juego te será atractivo pero, si buscas un desafío que destaque por su calidad, no esperes encontrarlo aquí. ■ J.P.V



▲ Cada personaje se asocia a un tipo de juego diferente. Las misiones del Hombre de Hielo exigen destreza para controlar sus plataformas de hielo.

La referencia

X-Men 2 La Venganza de Lobezno

- **La referencia se basaba** sólo en la exploración y el combate, en esta nueva entrega hay también misiones de sigilo y destreza.
- **Los dos juegos** se basan en el universo X-Men de las películas.
- **En la referencia sólo controlabas** a Lobezno, ahora manejas también a Rondador Nocturno y al Hombre de Hielo.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA (12+)

- Género: Acción/aventura
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Beenox/Activision
- Distribuidor: Activision ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: 19 de mayo ▸ PVP Rec.: 49,95 €
- Web: www.x-mengame.com Bien presentada, con info del juego y sus personajes en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Personajes controlables: 3 (Lobezno, Rondador Nocturno y el Hombre de Hielo)
- Niveles: 25
- Bonus ocultos: Sí, imágenes e información
- Multijugador: No

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium III 1,2 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 3 GB
- Tarjeta 3D: GeForce4 ti/ATI 7500 64 MB

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Con tres tipos de misiones diferentes, la jugabilidad es variada.
- La ambientación es idéntica a la de las películas y la historia es bastante original.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Técnicamente su nivel no es muy allá.
- Resulta demasiado simple y tiene pocas opciones.
- El sistema de control tiene algunos fallos.

GRÁFICOS | DIVERSIÓN | SONIDO | DIFICULTAD | JUGABILIDAD | CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 73

SUPERHÉROES DE PELÍCULA. *Un juego entretenido, que reproduce muy bien la ambientación del universo mutante, pero que puede resultar demasiado "simplón" y carente de opciones para los más veteranos.*



Robo en equipo

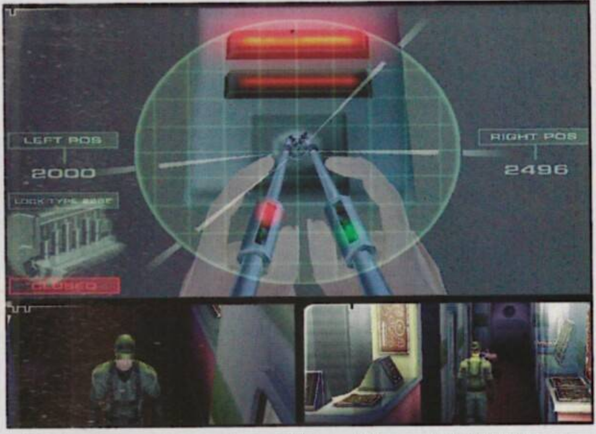
Th3 Plan



▲ Acción y sigilo para tres. La combinación de las habilidades del trío de ladrones es indispensable para cumplir las trece misiones del juego.



▲ Las acciones son variadas, desde trepar o activar mecanismos hasta distraer guardias, caminar con sigilo, forzar cerraduras, robar o disparar.



▲ Muchas de las acciones activan distintos minijuegos de habilidad para abrir una cerradura, conseguir una llave u otros objetivos distintos.

Uno distrae al vigilante, otro trepa hasta lo más alto, un tercer miembro fuerza la cerradura... está claro que para los grandes robos hace falta poner en juego más de un talento.

Esa es la gracia de «Th3 Plan», un juego de sigilo en el que manejamos a tres ladrones para conseguir dos valiosísimos cuadros. Combinando sus habilidades y observando la acción en tres lugares a la vez, conseguiremos el botín del siglo.

LA INTENCIÓN NO ES TODO

Es una lástima ver cómo las estupendas intenciones de los desarrolladores se fastidian a medida que jugamos «Th3 Plan». El prometedor planteamiento inicial termina quedándose corto al cabo de unas horas. La acción es variada, hay escenarios distintos y siete personajes con perfiles y talentos diferentes, un argumento sugerente aunque tal vez demasiado típico... pero al tiempo, otros apartados están menos conseguidos como el de los gráficos, con modelados simples y texturas poco detalladas que acusan su origen en la versión de Playstation 2, y un control más orientado al pad de esta consola que al teclado de un ordenador.

Otro punto débiles del juego está en que el interesante modo multijugador, en el que dos o tres jugadores manejan a los personajes simultáneamente, sólo es activado al completar el modo individual y, para entonces, muchos no tendrán ganas de repetir la aventura punto por punto.

Como juego, «Th3 Plan» se queda en una buena idea lastrada por unos cuantos puntos negros, apta para jugadores no muy exigentes – su precio puede influir sobre la decisión final – o los fans del sigilo y el guante blanco que no puedan esperar a que aparezca una opción mejor. ■ T.G.G.

La referencia



Splinter Cell Chaos Theory

- **Los gráficos de «Chaos Theory»** están muy por encima de los de «Th3 Plan».
- **Manejas tres personajes** en «Th3 Plan» de un total de siete, mientras que en «Chaos Theory» sólo tienes a Sam Fisher.
- **La jugabilidad de «Th3 Plan»** es distinta al tener que combinar las habilidades de tres personajes para alcanzar un objetivo común.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16+

- Género: Acción/Aventura
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Ekosystem/Montecristo
- Distribuidor: Atari ▪ Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Disponible ▪ PVP Rec.: 19,99 €
- Web: www.es.atari.com Información básica en castellano.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Personajes simultáneos: 3
- Personajes manejables: 7
- Acciones básicas: 14
- Misiones: 13
- Modos de juego: 2
- Multijugador: Sí (hasta 3 jugadores)

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium/Athlon/Celeron 1,5 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 1,2 GB
- Tarjeta 3D: 64 MB

Nuestra Opinión

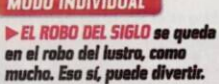
LO QUE NOS GUSTA

- El planteamiento es original y prometedor.
- Un argumento muy "peliculero" y atractivo.
- La variedad de personajes, todos con habilidades distintas.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los gráficos se quedan un tanto cortos.
- Demasiado consolero.
- El modo multijugador no estará accesible hasta que no completes primero el juego.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO



MODO INDIVIDUAL



74

EL ROBO DEL SIGLO se queda en el robo del lustro, como mucho. Eso sí, puede divertir.

MODO MULTIJUGADOR

80

LLEGA TARDE. Mejor que el individual, pero sólo disponible al terminar éste.



Invasores con malas pulgas

Advent Rising

¿Invasores espaciales que amenazan con destruir la Tierra? ¿Dónde habré oído yo eso antes? En fin, mejor será que cojas tu pistola láser porque, otra vez, tienes curro.

El punto de partida de «Advent Rsising» se sitúa en un futuro lejano, cuando una raza alienígena llega a la Tierra dispuesta a exterminar al ser humano. Al parecer, circula una leyenda por la galaxia acerca de que la humanidad está destinada a liderar a todas las razas inteligentes y, claro, a algunos la cosa no les hace mucha gracia. Afortunadamente, ahí estás tú, Gideon Wyeth, un intrépido piloto espacial que, sin comerlo ni beberlo, se convierte en la única esperanza de la Tierra. Si es que no se puede ser tan bueno...

CAL Y ARENA

«Advent Rising» es un juego de acción en tercera persona con buenas y originales ideas, pero también con algunos problemas graves de diseño. Lo primero que destaca es su argumento, escrito por el famoso escritor de ciencia ficción Orson Scott Card, así como su banda sonora, digna de una producción de Hollywwod. También resulta muy interesante su sistema de juego, que nos permite utilizar dos armas simultáneamente, una con cada mano, así como diferentes poderes psíquicos. Todo ello con un buen diseño y nivel de detalle.

Por desgracia, el juego está íntegramente en inglés, lo que es grave porque la comprensión del argumento es crucial. También tiene problemas de control que acaban echando a perder las buenas ideas antes mencionadas. Así las cosas, lo que nos resulta es un juego entretenido y original, del que, lamentablemente, se podría haber sacado mucho más partido. ■ J.V.P



La referencia



Half-Life 2

- **En ambos casos se trata de acabar** con una invasión alienígena, aunque el argumento de «Half-Life 2» es más elaborado y original.
- **«Advent Rising» introduce elementos originales,** pero tiene fallos en el sistema de control que le hacen perder puntos en la jugabilidad.
- **Técnicamente «Half-Life 2»** es muy superior, sobre todo en los gráficos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

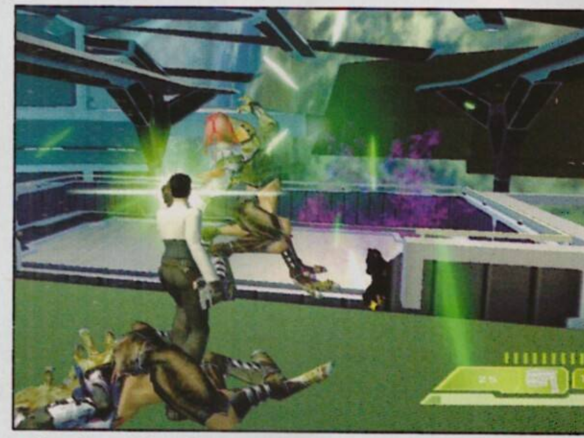
- Género: Acción
- Idioma: Inglés (textos y voces)
- Estudio/Compañía: GlyphX Games/Majesco
- Distribuidor: THQ ▸ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▸ PVP Rec.: 39,95 €
- Web: *www.adventtrilogy.com* Buen diseño aunque con contenidos muy tópicos y sólo en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- Personajes: 4 (sólo 1 controlable)
- Armas: 11
- Vehículos: 2 (nave espacial y Buggy)
- Poderes especiales: 6
- Multijugador: No

LO QUE HAY QUE TENER

- CPU: Pentium III 2 GHz
- RAM: 256 MB
- Espacio en disco: 5,5 GB
- Tarjeta 3D: 128 MB



▲ Ya es demasiado tarde para negociar, la guerra contra los alienígenas ha estallado y tú eres la única esperanza de la humanidad.



▲ Con cada mano podemos coger un arma diferente y dispararlas por separado, aunque el sistema de control no está muy bien implementado.



▲ Durante la aventura sólo controlamos a Gideon, pero nos encontramos con otros muchos personajes que tienen importancia en el argumento.

Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- La historia tiene la complejidad de un largometraje de ciencia ficción y está muy bien contada.
- La banda sonora es sencillamente genial.

LO QUE NO NOS GUSTA

- La ausencia de traducción resulta imperdonable, porque se carga gran parte del juego.
- Tiene problemas con el control que afectan a la jugabilidad.

GRÁFICOS · SONIDO · JUGABILIDAD · DIVERSIÓN · DIFICULTAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

¿LENGUAS ALIENÍGENAS? *Un juego de acción con algunas ideas originales y una historia muy bien llevada que te engancha... Pero si dominas el inglés, porque el juego no está traducido. Una verdadera pena.*

70

CONCURSO

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!

¡ENVÍA UN SMS DESDE TU MÓVIL Y GA UNO DE LOS PREMIOS QUE SORTEAM

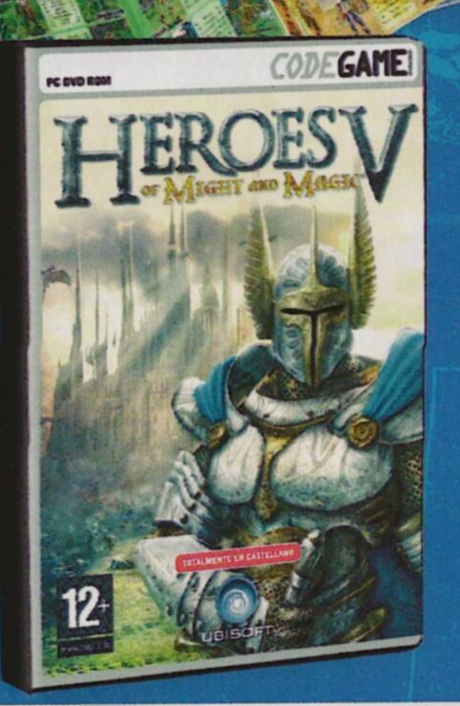
Heroes of Might & Magic V

¿Quieres ser un héroe?

¡¡Sorteamos!!

25 HEROES OF MIGHT & MAGIC V EDICIÓN DELUXE

+ Camiseta exclusiva de regalo



***Contenido Exclusivo de* HEROES OF MIGHT & MAGIC V EDICIÓN DE LUXE:**

- Estuche organizador exclusivo.
- Juego original en castellano, con tres mapas adicionales respecto a la versión estándar.
- Libro de 16 páginas con obras del artista gráfico de fantasía heroica Oliver Ledroit.
- Mapa impreso del mundo de Asma.
- Documento sobre las facciones, resumiendo todas las habilidades y características principales de las criaturas.
- Juego Completo «Heroes of Might & Magic II».

Todos los contenidos adicionales de la Edición Deluxe, excepto el propio juego «Heroes of Might & Magic V», están en inglés.

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7654 desde tu móvil poniendo la palabra: HEROESVMM seguido de un espacio y tus datos personales.

SMS

BASES DEL CONCURSO

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena
3.- Los premios no serán canjeables por dinero
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Micromanía
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.- Válido únicamente en territorio español
8.- Fecha límite para entrar en sorteo: 27 de Junio de 2006

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.







¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo... ¡ya no tienes excusa para perdértelo!

Próximamente...



THE CURSE OF MONKEY ISLAND
El regreso de LeChuck

La tercera entrega de la legendaria serie de LucasArts llega hasta tu PC en la serie Reactivate de Activision para reverdecer viejos laureles y recordar momentos desternillantes, todo por el irrisorio precio de 14,95 €.



MAX PAYNE 2
Tiroteos en rebajas

Continuación del juego que inventó el "bullet time", un excelente título que, si cometiste la torpeza de dejar pasar, puedes conocer con la nueva oportunidad que te brinda Take 2 al rebajar su precio hasta 9,99 €.



TRANSPORT GIANT GOLD
El imperio del transporte

Los aficionados al género "tycoon" pueden disfrutar con el título de estrategia «Transport Giant» al que acompaña su expansión «Down Under» formando un conjunto de muchas horas de juego que Nobilis vende por 19,99 €.



NUEVOS TÍTULOS CODEGAME
Ubisoft aumenta catálogo

A la lista habitual de juegos a precio reducido de Ubisoft hay que añadir varias novedades con títulos para todos los gustos: «Myst IV», "Impossible Creatures", «Freelancer», «Crimson Skies»... todos a 9,95 €.

JUEGO DEL MES Micromanía

Pro Evolution Soccer 5

Alineación de lujo

ANTES DECÍAMOS

Pases al hueco, desmarques, regates, presión, contraataques, jugadas absurdas... Todo lo que se entiende por un partido de fútbol, tiene cabida en este sensacional juego. Las novedades se concentran en el aspecto técnico: nuevas animaciones, IA mejorada, más control sobre el portero, aunque seguimos echando en falta torneos y ligas con una veintena de jugadores. La física del balón, los gráficos y el enorme realismo la convierten en, aunque no perfecta, la mejor simulación de fútbol de todos los tiempos, que no es poco.

AHORA DECIMOS

Es un magnífico simulador, con el realismo y la jugabilidad como sus puntos fuertes y, aunque el modo multijugador es inferior al de su principal rival, continúa siendo uno de los dos juegazos de fútbol del mercado. Además, cuenta con una comunidad de aficionados muy activa que participa constantemente en concursos y torneos organizados por Konami y que impedirá que cuelgues tus botas durante meses.



Todo lo que ves en un partido real de fútbol puede pasar en el monitor de tu ordenador gracias al realismo de esta quinta entrega de la popular serie futbolística de Konami.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Deportivo
- PVP Rec.: 19,99 €
- Comentado: MM 130 (Nov. 2005)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: KCET/Konami
- Distrib.: Konami N° de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.pes5.net

LA ANTIGUA NOTA 89

EL MEJOR FÚTBOL. El modo multijugador está desaprovechado, pero el juego sigue siendo la simulación en PC más realista.



LA NUEVA NOTA 92

SIGUE COMO FINALISTA. No hay vuelta de hoja: mantiene intacto su status como uno de los dos reyes del género y encima ahora es más barato.



Más animaciones y movimientos, mejora de la IA o condiciones climatológicas son algunas de las incorporaciones a la simulación.



Una de las novedades es la mejora en la calidad técnica, sobre todo en los primeros planos, que ahora presentan unos rostros detallados.

Immortal Cities
Los Niños del Nilo
Ejerce de Faraón

ANTES DECÍAMOS
Planifica, dirige y construye la ciudad más próspera de Egipto a través de una campaña que puede durarte meses y un motor gráfico gracias al que es una delicia darse una vuelta por la ciudad. Puede que no nos encontremos ante un juego revolucionario en ninguno de sus aspectos pero, eso sí, la complejidad de su sistema de juego y su excelente equilibrio en cuanto a jugabilidad lo hacen una estupenda alternativa para los aficionados a la estrategia o la gestión.

AHORA DECIMOS
Cuando un sistema de juego funciona, lo lógico es que tarde en quedar desfasado. Eso es lo que le ocurre a «Immortal Cities. Los Niños del Nilo», un título que no tiene nada sobresaliente o espectacular por lo que pasar a la historia pero sí puede presumir de cumplir sobradamente en todos sus apartados y ofrecer una experiencia muy larga –una pena que carezca de modo multijugador–, jugable, muy bien ambientada y, a partir de ahora, a un precio genial.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 9,99 €
- Comentado: MM 121 (Feb. 2005)
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Tilted Mill/Sega
- Distrib.: Atari Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.immortalcities.com

LA ANTIGUA NOTA 82
LA FÓRMULA FUNCIONA. Es cierto que no destaca por su originalidad, pero es un juego muy completo y resulta la mar de adictivo.

LA NUEVA NOTA 81
AGUANTA EL TIPO. Sigue sin ser un título original o revolucionario pero, también, continúa siendo divertido y con un buen nivel visual.


▲ Construye, planifica y dota a tu ciudad de servicios para que los ciudadanos estén contentos con tu dinastía.


▲ Hay mucho por hacer pero, si tienes tiempo libre, pasea por la ciudad y observa lo que hacen sus habitantes.

Heroes of Might & Magic IV
Fantasía y turnos

ANTES DECÍAMOS
Nuestra misión es controlar ejércitos de poderosos héroes y fantásticas criaturas para explorar el mapa, conquistar y desarrollar ciudades. En esta ocasión, no hay cambios revolucionarios en la que es probablemente la saga de estrategia por turnos más famosa de todos los tiempos, pero sí se ha mejorado la jugabilidad y hay más habilidades, criaturas, hechizos y edificios que nunca. Lástima que el sistema de turnos alternos no le haga justicia a este, por otra parte, gran juego.

AHORA DECIMOS
Es cierto que ni el sistema de juego ni su aspecto visual están a la altura de lo que el género nos ha acostumbrado, pero las cualidades de la serie, las muchas opciones y la gran cantidad de material con las dos expansiones «The Gathering Storm» y «Winds of War», lo convierten en una compra interesante para nostálgicos, coleccionistas y novatos que quieran probar por sí mismos las virtudes de la vieja escuela.


▲ Explora el mapa, combate contra monstruos, conquista ciudades y gestiona y desarrolla sus recursos para poder seguir manteniendo ejércitos con los que conquistar más territorio.


▲ Con la cantidad de habilidades y hechizos disponibles, los combates son variadísimos.


▲ Espectaculares cifras: 6 campañas, 31 escenarios, 47 clases de héroe...

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- Género: Estrategia
- PVP Rec.: 9,95 €
- Comentado: MM 88 (Agosto 2002)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: New World Computing/3DO
- Distrib.: Ubisoft Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.codegame.info

LA ANTIGUA NOTA 75
EL MEJOR DE LA SERIE. Campañas largas y argumento intenso, pero los gráficos no han cambiado y el multijugador es casi inexistente.

LA NUEVA NOTA 77
ESTRATEGIA DE OTROS TIEMPOS. Técnicamente desfasado pero incluye mucho contenido clásico a un precio extraordinario.

Series clásicas

ACTIVISION	
Call of Duty Juego del Año	29,95€
Day of Defeat	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Outcast	19,95€
Jedi Knight II. Jedi Academy	19,95€
Medieval. Total War	19,95€
Medieval. Total War Viking Invasion	19,95€
Return to Castle Wolfenstein	19,95€
Soldier of Fortune 2 Gold Edition	19,95€
Spider-Man. The Movie	19,95€
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	29,95€
X-Men. La Venganza de Lobezno	19,95€
ATARI	
Alone in the Dark IV	9,99€
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III Classics	19,95€
Enter the Matrix	9,99€
Neverwinter Nights	9,99€
Rome Total War Gold Edition	39,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield 1942	9,95€
Battlefield Vietnam Classic	19,95€
Black & White	9,95€
Command & Conquer Generals	19,95€
Counter Strike Anthology	14,95€
Counter Strike Source	29,95€
Day of Defeat Source	19,95€
ESDLA El Retorno del Rey	9,95€
ESDLA La Batalla por la Tierra Media	19,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Half-Life Anthology	19,95€
Half-Life 2 Game of the Year	49,95€
Harry Potter y la Cámara Secreta	9,95€
Harry Potter y la Piedra Filosofal	9,95€
FIFA Football 2005	9,95€
Los Sims Deluxe	19,95€
Los Sims La Familia al Completo	49,95€
Los Sims: Animales a Raudales	9,95€
Los Sims: de Vacaciones	9,95€
Los Sims: House Party	9,95€
Los Sims: Magia Potagia	9,95€
Los Sims: Primera Cita	9,95€
Los Sims: Superstar	9,95€
Medal of Honor Allied Assault	9,95€
Medal of Honor Pacific Assault	19,95€
NBA Live! 2005	19,95€
Need for Speed Underground 2	19,95€
Pack Los Sims 2 + Abren Negocios	69,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Total Club Manager 2005	9,95€
FRIENDWARE	
Anno 1602	9,95€
Black Mirror	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Cycling Manager 4	9,95€
City of Heroes	19,95€
Chariots of War	9,95€
Crown of the North	9,95€
Gangland	19,95€
Mortyr II	19,95€
Port Royale	19,95€
Trainz 2004 Edición de Lujo	29,95€
Tortuga	9,95€
Victoria: Un Imperio Bajo el Sol	19,95€
WW II Tank Commander	19,95€
FX INTERACTIVE	
Ajedrez	9,95€
Apache vs Havoc	9,95€
Football Generation	9,95€
Hollywood Monsters	9,95€
Imperivm La Guerra de las Galias	9,95€
Imperivm II La Conquista de Roma	9,95€
Imperivm III Grandes Batallas de Roma	9,95€
Imperivm III Edición Coleccionista	19,95€
Patrician III. Imperio de los Mares	9,95€
Runaway	9,95€
Sacred	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
NOBILIS IBÉRICA	
80 Días	19,99€
Bet On Soldier	19,99€
Camera Café	19,99€
Gothic	9,99€
Gothic 2 Gold	19,99€
Moto Racer 3 Gold Edition	19,99€
Sherlock Holmes	19,99€
Silent Storm	19,90€
Söldner Gold	19,99€
Spellforce	9,99€
Spellforce Collector	49,99€

Series clásicas

NOBILIS IBÉRICA	
Trackmania Sunrise	19,99€
Transport Giant Gold Edition	19,99€
Un Vecino Infernal (I y II)	19,99€
MICROSOFT	
Rise of Nations Gold	29,99€
Age of Mythology Gold	29,99€
PLANETA DE AGOSTINI	
Cossacks II	9,95€
Pack 6 Juegos Clásicos	19,95€
Shade	9,95€
Taito Legends	9,95€
The Westerner	9,95€
Ufo: Aftermath	9,95€
PROEIN	
Championship Manager 5	19,95€
Commandos 3	19,95€
Commandos Saga	29,95€
Constantine	19,95€
Praetorians	19,95€
PUNTO SOFT	
Echelon II Wind Warriors	19,95€
March	9,95€
Pack Podium (Track., Ch.Lg, Ch.M.4)	29,95€
Strategic Command	19,95€
TAKE 2	
Grand Theft Auto 3	9,99€
Grand Theft Auto Vice City	9,99€
Grand Theft Auto San Andreas	29,99€
Kohan II Kings of War	19,99€
Mafia	9,99€
Manhunt	19,99€
Max Payne 2	9,99€
Midnight Club II	9,99€
Serious Sam: The 2nd Encounter	19,99€
Stronghold 2 Deluxe	44,99€
Vietcong	19,99€
UBI SOFT	
Age of Empires Gold	9,95€
Beyond Good & Evil	9,95€
Brothers in Arms Road to Hill 30	19,95€
Chessmaster 10º Aniversario	9,95€
Combat Flight Simulator 2	9,95€
Crime Scene Investigation CSI	9,95€
Crimson Skies	9,95€
Dungeon Siege	9,95€
Far Cry	19,95€
Flight Simulator 2002	9,95€
Freelancer	9,95€
Ghost Recon	9,95€
Heroes of Might & Magic IV + 2 Exp.	9,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Impossible Creatures	9,95€
Lock On	9,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Myst IV	9,95€
Myst V	19,95€
Pacific Fighters	9,95€
Piratas del Caribe	9,95€
Prince of Persia El Alma del Guerrero	19,95€
Prince of Persia Las Arenas del Tiempo	19,95€
Rainbow Six + Eagle Watch + Black Thorn	9,95€
Rainbow Six Lockdown	19,95€
Rayman 3	9,95€
Silent Hunter 2	9,95€
Singles ¿En tu casa o en la mía?	9,95€
Splinter Cell + 3 Misiones	9,95€
Splinter Cell Chaos Theory	19,95€
Splinter Cell Pandora Tomorrow	9,95€
Train Simulator	9,95€
Warlords 4	9,95€
Zoo Tycoon	9,95€
VIRGIN PLAY	
Classics Collection (Sin, Heretic II...)	19,95€
Dark Age of Camelot + exp.	29,95€
Pack Novalogic 1 (J. Op. Typh. + Escal.)	24,95€
Pack Novalogic 2 (F-22 + A.F. 2+ Com 4)	24,95€
Painkiller Black Edition	39,95€
VIVENDI	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth EE	14,95€
Ground Control II: Operation Exodus	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Pack Tolkien	39,95€
Starcraft + Brood War	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€

Constantine

Una acción de mil demonios

ANTES DECÍAMOS

John Constantine es un todoterreno a la hora de combatir demonios: tan pronto les dispara como les golpea, invoca, usa conjuros o artefactos mágicos recorriendo escenarios que alternan localizaciones cotidianas con otros sobrenaturales. La ambientación es el punto fuerte de «Constantine», muy conseguida con entornos y sonidos escalofriantes. Pero aunque visualmente es resultón, a los fondos les falta detalle y al desarrollo profundidad. Con todo, el conjunto final es muy divertido de jugar y consigue engancharte sin que apenas te des cuenta.

AHORA DECIMOS

La acción que ofrece «Constantine» es más propia para ocupar unas tardes libres que para ganarse el lugar de tu "juego de cabecera". Es acción sencilla, con puzzles bastante simples y pocas complicaciones que no sean los continuos combates. Tal vez algo insuficiente si has pagado por el juego un precio de estreno, pero ahora que se reedita rebajado sí que se gana con creces el precio que pide. Por decirlo de algún modo, «Constantine» es un juego que no llega a actor principal, pero sí cumple perfectamente como secundario de carácter.


INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 16

- Género: Acción
- PVP Rec.: 19,95 €
- Comentado: MM 123 (Abril 2005)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: SCI Games
- Distribuidor: Proein
- Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.constantinegame.com

LA ANTIGUA NOTA 82

▶ SENCILLO PERO ATRAPA. La ambientación, la historia, la acción y su protagonista hacen que sigas jugando hasta llegar al final.

LA NUEVA NOTA 80

▶ TERROR CON CARISMA. Buena ambientación, desarrollo simple y mucho demonio que vencer. Acción de fácil y rápido consumo.


▲ Combate demonios a balazos y conjuros y disfruta una acción frenética y un desarrollo sencillo.


▲ Hay algunos puzzles de escasa dificultad. No dan profundidad al juego, pero sí resultan divertidos.

Grim Fandango

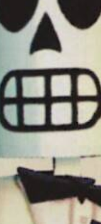
Clásicos ejemplares

ANTES DECÍAMOS

Manny Calavera está muerto, lo que no le impide trabajar como agente de viajes en la Tierra de los Muertos y vender vacaciones de lujo. Un trabajo honrado y decente, al menos hasta el momento en que las cosas se tuercen y Manny descubre toda una trama de corrupción y crímenes. LucasArts demuestra una vez más cómo ofrecer una aventura llena de jugabilidad, hilarante pero al tiempo repleta de intriga y con un diseño de personajes y escenarios –basados en las representaciones de los muertos en el folclore mexicano– que es una gozada. Un magistral cruce entre cine negro y comedia que tiene todo lo necesario para ser un juegazo irresistible.

AHORA DECIMOS

Los guiones y diálogos creados por Ron Gilbert o Tim Shaffer combinados con personajes inolvidables, situaciones absurdas y puzzles brillantes componen una serie de títulos que aún no han sido superados. La reedición de algunos como «Grim Fandango», adaptados para los ordenadores actuales es una oportunidad única para jugar, rejugar y atesorar lo que son auténticas obras maestras, ejemplos para títulos que años después apenas son capaces de estar a su misma altura.


▲ Ocho años después «Grim Fandango» sigue ofreciendo lo mejor del género de la aventura gráfica: argumento, personajes, diálogos y puzzles absolutamente geniales.


▲ En «Grim Fandango» la señora de la guadaña no es la única calavera del juego.


▲ Manny utilizará sus dotes de detective tras descubrir una oscura trama.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Aventura
- PVP Rec.: 14,95 €
- Comentado: MM 47 (Diciembre 1998)
- Idioma: Castellano
- Estudio/Comp.: LucasArts
- Distrib.: Activision Nº de CDs: 2
- Lanzamiento: Ya disponible
- Web: www.lucasarts.com

LA ANTIGUA NOTA 92

▶ SOBRESALIENTE en gráficos, argumento, diálogos, personajes y jugabilidad. Si no te diviertes, estás más muerto que Manny.

LA NUEVA NOTA 92

▶ ERA Y ES MAGISTRAL. Ocho años después, los chistes son igual de buenos, el diseño igual de brillante y los puzzles igual de desafiantes.

or sólo 9,90 euros

PACK CINE FAMILIAR

¡Dos películas al precio de una!



Air Bud 2 + Tortugas Ninja

LOS PERSONAJES FAVORITOS DE LOS NIÑOS

Ya en tu quiosco ¡No te lo pierdas!

La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los juegos para PC.

Los Recomendados

Nada menos que cinco novedades ponen "patas arriba" este mes nuestra lista, que está marcada, además, por el regreso de series clásicas: «Rise of Nations», «Ghost Recon», «Heroes of Might & Magic»... ¡Casi nada!

Rise of Nations. Rise of Legends



1 N

- Estrategia - Big Huge Games
- Microsoft - 54,95 €

La saga «Rise of Nations» regresa por todo lo alto con una jugabilidad renovada, llena de elementos originales, acompañada por un acabado gráfico revolucionario. Si te va la estrategia en tiempo real no te puedes perder esta obra maestra del género.

- Comentado en Micromanía 137
- Puntuación: 95



Oblivion



2 =

- Rol - Bethesda Softworks
- Take Two - 49,99€

Un inmenso y ambicioso juego de los que duran meses, con infinidad de posibilidades y gráficos deslumbrantes. Sobresaliente lo mires por donde lo mires.

- Comentado en Micromanía 135
- Puntuación: 95





Ghost Recon Advanced Warfighter



3 N

- Acción táctica - GRIN
- Ubisoft - 44,95 €

Vive la guerra más realista en este fatástico juego de acción táctica, en el que sólo sobrevivirás si sabes combatir en equipo.

- Comentado en Micromanía 137
- Puntuación: 90



Condemned



8 N

- Acción - Monolith/Sega
- Atari - 49,99 €

Adéntrate en una historia repleta de acción, terrorífica y angustiosa. Pocas veces habíamos disfrutado tanto pasando miedo como lo hemos hecho con este juego.

- Comentado en Micromanía 137
- Puntuación: 85





Civilization IV



9 ↓

- Estrategia - Firaxis/2K Games
- Take 2 - 49,99 €

Mantiene el magistral sistema de juego que le ha hecho famoso, pero a la vez viene cargado de novedades. Adictivo, jugable, rejugable... pocas apuestas hay tan seguras.

- Comentado en Micromanía 131
- Puntuación: 96

Full Spectrum Warrior Ten Hammers



10 ↓

- Acción táctico - Pandemic
- THQ - 44,95 €

Acción y táctica se dan la mano en este fantástico juego que te obligará a exprimirte la cabeza más aun que en la anterior entrega. Apasionante.

- Comentado en Micromanía 136
- Puntuación: 90





TOCA Race Driver 3



11 ↓

- Velocidad - Codemasters
- Codemasters - 39,95 €

No encontrarás un juego de velocidad más completo que éste. Simulación realista, pruebas a montones... Y todo con una tecnología gráfica espectacular.

- Comentado en Micromanía 133
- Puntuación: 95



La referencia

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Civilization IV

- Firaxis/2K Games - Take 2 - 49,99 €

Probablemente, el juego de estrategia más profundo, variado y adictivo de todos los tiempos. ¿Te parecen razones suficientes?

- Comentado en MM 131 - Puntuación: 96



Acción — F.E.A.R.

- Monolith - Vivendi - 49,99 €

Por jugabilidad, argumento, ambientación y tecnología se trata sin duda del mejor juego de acción de los últimos tiempos. Costará superarlo.

- Comentado en MM 129 - Puntuación: 99



Aventura — Fahrenheit

- Quantic Dream - Atari - 39,90 €

Hacía años que no veíamos una aventura tan completa, variada y, sobre todo, revolucionaria. El género ha encontrado un nuevo camino a seguir.

- Comentado en MM 128 - Puntuación: 90



Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. Los Sims 2 Abren Negocios (+12)	Simulación	Electronic Arts
2. La Batalla por la Tierra... II (+12)	Estrategia	Electronic Arts
3. Commandos Strike Force (+16)	Acción	EIDOS
4. El Padrino (+18)	Acción	Electronic Arts
5. The Elder Scrolls IV: Oblivion (+18)	Rol	Take 2
6. Los Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
7. Los Sims Deluxe Classics (+7)	Simulación	Electronic Arts
8. FIFA 06 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
9. Oblivion (Edición Especial) (+18)	Rol	Take 2
10. CSI Codegame (+16)	Aventura	Ubisoft

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a marzo de 2006.

Los más vendidos en ... U.K.

Título	Género	Compañía
1. Guild Wars: Factions (+12)	Rol Online	NCSoft
2. Ghost Recon: Adv. Warfighter (+16)	Acción	Ubisoft
3. The Sims 2 Open for Business (+12)	Simulación	Electronic Arts
4. The Elder Scrolls IV: Oblivion (+18)	Rol	Take 2
5. Championship Manager 2006 (+3)	Deportivo	EIDOS
6. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
7. Tomb Raider Legend (+12)	Aventura	EIDOS
8. LOTR. Battle for ME II (+12)	Estrategia	Electronic Arts
9. FIFA World Cup Germany 06 (+3)	Deportivo	Electronic Arts
10. Football Manager 2006 (+3)	Deportivo	SEGA

* Datos elaborados por ChartTrack para ELSPA (UK) Ltd. correspondientes a la 1ª semana de mayo de 2006.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. The Elder Scrolls IV: Oblivion (+18)	Rol	Take 2
2. World of Warcraft (+12)	Rol Online	Vivendi
3. The Sims 2 (+7)	Simulación	Electronic Arts
4. Heroes of Might & Magic V (+12)	Estrategia	Ubisoft
5. Guild Wars: Factions (+12)	Rol Online	NCSoft
6. Oblivion (Collector's Edition) (+18)	Rol	Take 2
7. Sid Meier's Civilization IV (+18)	Estrategia	Take 2
8. The Sims 2 Open for Business (+12)	Simulación	Electronic Arts
9. The Longest Journey (+3)	Aventura	Funcom
10. Warcraft III Battle Chest (+12)	Estrategia	Vivendi

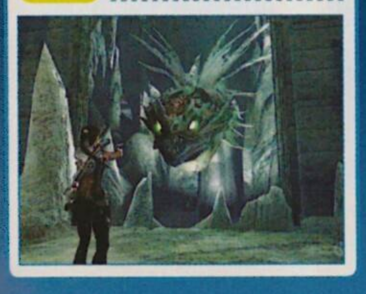
* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 1ª semana de mayo de 2006.

4 Tomb Raider Legend

Acción/Aventura · Crystal Dyn. · EIDOS · 49,95 €

La heroína más famosa de los videojuegos vuelve en mejor forma que nunca con un juego soberbio que recupera toda la magia de la primera entrega de la serie.

Comentado en Micromanía 136 · Puntuación: 94





5 SpellForce 2

Estrategia/Rol · Phenomic · Nobilis · 39,95 €

La saga que nos descubrió que estrategia y rol combinan mejor que el pan y los huevos fritos vuelve con una nueva entrega más espectacular y apasionante que nunca.

Comentado en Micromanía 135 · Puntuación: 90

6 Guild Wars: Factions

Rol Online · ArenaNet/NCSoft · Friendware · 44,95 €

Más regiones, nuevas profesiones, más contenidos, nuevas reglas... ¡y sin cuotas mensuales! ¿A alguien le extraña que nos hayamos vuelto a enganchar a «Guild Wars»?

Comentado en Micromanía 137 · Puntuación: 96







7 El Padrino

Acción/Aventura · EA Games · Electronic Arts · 49,95 €

Tanto si eres fan de la familia Corleone como si no, la ambientación y libertad de acción de este juegazo te harán desear convertirte en el rey de Nueva York.

Comentado en Micromanía 134 · Puntuación: 92



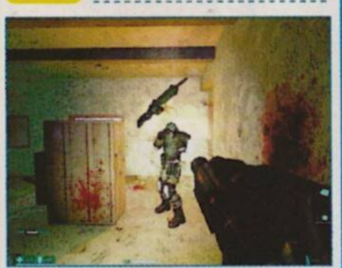
12 F.E.A.R.

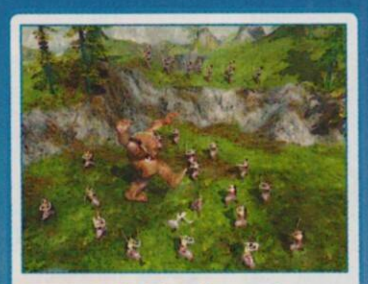
Acción · Monolith · Vivendi · 49,99 €

Una combinación de tecnología, argumento terrorífico y jugabilidad que nos ha hecho pasar miedo como nunca antes en un juego. Imprescindible e insuperable.

Comentado en Micromanía 129 · Puntuación: 99









13 La Batalla por la Tierra Media II

Estrategia · Electronic Arts · Electronic Arts · 49,95€

No encontrarás una recreación más completa de la Tierra Media ni mayor cantidad de los personajes más relevantes de películas y libros.

Comentado en Micromanía 134 · Puntuación: 90



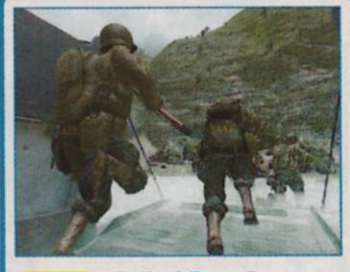
14 Heroes of Might & Magic V

Estrategia · Nival · Ubisoft · 19,95 €

El mismo espíritu de siempre junto a una novedosa tecnología han conseguido "reengancharnos" a esta serie clásica de la estrategia.

Comentado en Micromanía 137 · Puntuación: 90







15 Call of Duty 2

Acción · Infinity Ward · Activision · 49,95 €

Más realismo, mayor libertad de acción, modos multijugador remozados, campañas no lineales... la continuación de este título de acción bélica es sobresaliente.

Comentado en Micromanía 130 · Puntuación: 98

Rol — The Elder Scrolls IV. Oblivion

Bethesda · Take 2 · 49,99 €

Sin duda el juego de rol más absorbente y completo de los últimos tiempos, con cientos de horas de juego y una libertad casi absoluta. Imprescindible.

Comentado en MM 135 · Puntuación: 95



Velocidad — TOCA Race Driver 3

Codemasters · Codemasters · 39,95 €

Por su nivel técnico, por tener una jugabilidad que se adapta a todos los niveles y jugadores y la cantidad de opciones, es la referencia del género.

Comentado en MM 133 · Puntuación: 95



Simulación — Silent Hunter III

Strategic Simulations · Ubisoft · 19,95 €

Tan realista como jugable, este simulador es un gran ejemplo de cómo atraer nuevos aficionados y satisfacer a los veteranos. Realmente soberbio.

Comentado en MM 125 · Puntuación: 92



Deportivos — Pro Evolution Soccer 4

KCET/Konami · Konami · 19,95 €

Los chicos de Konami volvieron a salirse hace unos meses con su último capítulo de la serie «Pro Evo Soccer». Sin duda alguna, el mejor juego de fútbol.

Comentado en MM 119 · Puntuación: 94



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

El primer puesto de la lista cambia de manos por cuarto mes consecutivo, y es que la pelea entre los tres grandes juegos del momento es de las que hacen época.



1 Age of Empires III
28% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 94
Ensemble/Microsoft
Microsoft





2 La Batalla por la Tierra Media II
25% de las votaciones
MM 134 · Puntuación: 90
EA Games
Electronic Arts



3 Sid Meier's Civilization IV
21% de las votaciones
MM 131 · Puntuación: 96
Firaxis/2K Games
Take 2

4 Spellforce 2 Shadow Wars
14% de las votaciones
MM 136 · Puntuación: 90
Phenomic/JoWood
Nobilis

5 Star Wars El Imperio en Guerra
12% de las votaciones
MM 134 · Puntuación: 85
Petroglyph/LucasArts
Activision

Acción

Pocos cambios este mes en la lista, que sigue encabezada por «F.E.A.R.». La única novedad es la tímida entrada de «Commandos Strike Force» en la parte baja.



1 F.E.A.R.
29% de las votaciones
MM 129 · Puntuación: 99
Monolith/Sierra
Vivendi



2 Call of Duty 2
20% de las votaciones
MM 130 · Puntuación: 98
Infinity Ward/Activision
Activision



3 Half-Life 2
19% de las votaciones
MM 119 · Puntuación: 98
Valve/Sierra
Vivendi

4 El Padrino
18% de las votaciones
MM 134 · Puntuación: 92
EA Games
Electronic Arts

5 Commandos Strike Force
14% de las votaciones
MM 135 · Puntuación: 90
Pyro Studios/EIDOS
Proein

Aventura

Poco a poco «Ankh» se abre paso hacia la parte alta de la lista, pero la sorpresa es la entrada de «Dark Corners of the Earth», a pesar incluso de que llega sin traducir.



1 Fahrenheit
29% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 90
Quantic Dream
Atari



2 Ankh
27% de las votaciones
MM 135 · Puntuación: 82
Deck 13
Take 2



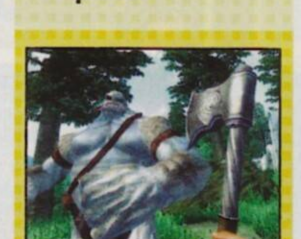
3 Myst V End of Ages
23% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 88
Cyan Worlds
UbiSoft

4 Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
15% de las votaciones
MM 135 · Puntuación: 85
Headfirst/Bethesda
Ubisoft

5 Agatha Christie Y no quedó ninguno
6% de las votaciones
MM 133 · Puntuación: 81
AWE/The Adventure Company
Proein

Rol

Como todos esperábamos, «Oblivion» se ha hecho con el primer puesto, pero lo más sorprendente es la presencia simultánea en la lista de «Guild Wars» y de su expansión.



1 The Elder Scrolls IV Oblivion
31% de las votaciones
MM 135 · Puntuación: 95
Bethesda
Take 2



2 Guild Wars
22% de las votaciones
MM 126 · Puntuación: 94
NCSoft
Friendware



3 World of Warcraft
21% de las votaciones
MM 122 · Puntuación: 94
Blizzard/Vivendi
Vivendi

4 City of Villains
19% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 86
Cryptic Studios/NCsoft
Friendware

5 Guild Wars Factions
7% de las votaciones
MM 137 · Puntuación: 96
NCsoft
Friendware

Velocidad

Después de varios meses intentándolo, «TOCA» desbanca por fin a «Most Wanted» de la cabeza de la lista. Por abajo, nos encontramos con la entrada de dos novedades.



1 TOCA Race Driver 3
29% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 95
Codemasters
Proein



2 Need for Speed Most Wanted
27% de las votaciones
MM 132 · Puntuación: 94
EA Games
Electronic Arts



3 Moto GP 3 Ultimate Racing Technology
23% de las votaciones
MM 128 · Puntuación: 91
Climax/THQ
THQ

4 Evolution GT
13% de las votaciones
MM 136 · Puntuación: 89
Milestone/Blackbean
Virgin Play

5 Crashday
8% de las votaciones
MM 136 · Puntuación: 83
Moonbite/Replay
Atari

El espontáneo

"No sabía yo que podía llegar tan lejos personalizando mi Jedi en «Galaxies»... Y con el pelo así, genero un campo de fuerza defensivo."

"TRiNo Afrojedi"

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Simulación

Total tranquilidad este mes en la lista, en la que, a la espera de novedades en el género, todos los juegos repiten las mismas posiciones en las que estaban el mes anterior.



1 **Pacific Fighters**



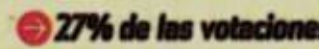
28% de las votaciones

- MM 119 · Puntuación: 87
- 1C Maddox Games/Ubisoft
- Ubisoft





2 **Silent Hunter III**



27% de las votaciones

- MM 125 · Puntuación: 92
- Strategic Simulations
- Ubisoft





3 **Lock On Air Combat Simulation**

22% de las votaciones



- MM 108 · Puntuación: 90
- Eagle Dynamics
- Ubisoft



4 **Falcon 4.0 Allied Force**

15% de las votaciones



- MM 134 · Puntuación: 80
- Lead Pursuit/Graphsim
- Friendware



5 **Virtual Skipper 4**

8% de las votaciones



- MM 135 · Puntuación: 79
- Nadeo/Focus
- Nobilis Ibérica

Deportivos

«Pro Evolution 5» sigue siendo vuestro favorito, con «FIFA 06» pisándole los talones muy de cerca. De lo demás sólo destaca la entrada en la lista de «Footbal Manager 2006».





1 **Pro Evolution Soccer 5**

28% de las votaciones



- MM 130 · Puntuación: 89
- KCET/Konami
- Konami





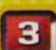
2 **FIFA 06**

22% de las votaciones



- MM 129 · Puntuación: 87
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts





3 **NBA Live 06**

21% de las votaciones



- MM 130 · Puntuación: 94
- EA Sports/Electronic Arts
- Electronic Arts





4 **Fotball Manager 2006**

19% de las votaciones

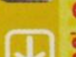


- MM 131 · Puntuación: 85
- Sports Interactive/Sega
- Atari



5 **Tony Hawk's American Wasteland**

10% de las votaciones



- MM 134 · Puntuación: 88
- Neversoft/Aspyr/Activision
- Nobilis Ibérica

Clásicos de todos los tiempos

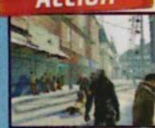
En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Warcraft III	2 Civilization III	3 Age of Empires III
40% de las votaciones	23% de las votaciones	17% de las votaciones
Comentado en MM 90	Comentado en MM 87	Comentado en MM 130
Puntuación: 92	Puntuación: 90	Puntuación: 94
Blizzard	Firaxis	Ensemble

Acción



1 Half-Life 2	2 Doom 3	3 Half-Life
41% de las votaciones	25% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 116	Comentado en MM 61
Puntuación: 98	Puntuación: 98	Puntuación: 91
Valve	Id Software	Valve

Aventura



1 Monkey Island 4	2 Fahrenheit	3 Sam & Max
40% de las votaciones	35% de las votaciones	14% de las votaciones
Comentado en MM 70	Coment. en MM 128	Coment. en MM 70 (2º Ep)
Puntuación: 89	Puntuación: 90	Puntuación: 95
LucasArts	Atari	LucasArts

Rol



1 Neverwinter N.	2 Baldur's Gate II	3 Diablo II
40% de las votaciones	30% de las votaciones	20% de las votaciones
Comentado en MM 80	Comentado en MM 50	Coment. en MM 67
Puntuación: 91	Puntuación: 91	Puntuación: 85
Bioware	Bioware	Blizzard

Velocidad



1 TOCA 2	2 Grand Prix 4	3 NFS Underground
30% de las votaciones	28% de las votaciones	26% de las votaciones
Comentado en MM 111	Comentado en MM 87	Comentado en MM 107
Puntuación: 90	Puntuación: 90	Puntuación: 88
Codemasters	Microprose	EA Games

Simulación



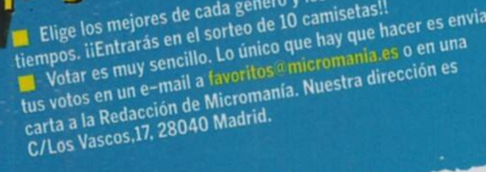
1 IL-2 Sturmovik	2 Silent Hunter II	3 Combat F. Sim. 2
44% de las votaciones	31% de las votaciones	23% de las votaciones
Comentado en MM 83	Comentado en MM 84	Comentado en MM 70
Puntuación: 90	Puntuación: 92	Puntuación: 90
1C/Maddox Games	SSI/Ubisoft	Microsoft

Deportivos



1 FIFA 2002	2 Pro Evo Soccer 4	3 Virtua Tennis
30% de las votaciones	29% de las votaciones	19% de las votaciones
Comentado en MM 82	Comentado en MM 119	Comentado en MM 88
Puntuación: 90	Puntuación: 94	Puntuación: 92
EA Sports	Konami	Sega

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



Vota por tus juegos favoritos

- Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!
- Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



Tomb Raider Legend

La leyenda ha vuelto

Lara Croft ha regresado para resolver un misterio que se remonta a su infancia. Y es que de niña, vivió una experiencia traumática, cuando se estrelló el avión en el que ella y su madre volaban sobre el Nepal. La madre murió poco después en extrañas circunstancias... Ahora, ha llegado el momento de saber qué le ocurrió.

De todos los países vas a tener que visitar en «Tomb Raider: Legend», –adentrándote en sus grutas más recónditas– hemos hecho una selección de las imágenes más representativas de cada recorrido. Bajo cada imagen, encontrarás indicaciones del camino que debes seguir y de las acciones necesarias para superar cada nivel. En varias imágenes además, hemos señalizado el camino gráficamente, para que te resulte más fácil de encontrar.

Los recuadros contienen información sobre las tácticas de combate más efectivas, según nuestro criterio, para vencer a los enemigos finales del juego. Se incluye también los pasos que debes seguir para conseguirlo, ya que con algunos no basta sólo con disparar bien, exigen completar una secuencia de acciones concretas.

SIEMPRE FUNCIONA

Antes de empezar, toma nota de unos consejos, muy básicos, pero que conviene tener presentes:

» Cuando no sepas muy bien por dónde continuar y si en esta guía no hallas la ayuda que necesitas, revisa bien tu entorno. Terminarás por encontrar algún saliente o alguna plataforma a tu alcance. Si ves un brillo metálico, es que puedes utilizar tu garfio magnético.

» Cuando hayas descubierto el camino a seguir, y siempre que sea posible, ten claro todo el recorrido antes de iniciarlo. Si ves un saliente, mira a ver adónde te lleva y si hay otro saliente cerca, una plataforma, un mástil o lo que sea... Una vez que hayas encontrado la ruta entera, síguel Así evitarás tener que ponerte buscar colgado de un mástil o un saliente, donde la visibilida es muy limitada.

» Contra los enemigos finale vigila bien tu barra de salu cuando no estén atacando. E muy fácil olvidarse de ella y só acordarte cuando ya es demasi do tarde. ■ J.T.A.

1. Bolivia

Anaya, una vieja amiga, te ha informado de que en un rincón inexplorado de Bolivia se encuentra un antiguo templo, perteneciente a una civilización que antecedió a los incas. ¡Podría contener reliquias de gran valor!



Toma la rampa que asciende a tu derecha para saltar por encima del río. En esta zona encontrarás un estanque. Nada hasta el otro lado y sube por el saliente. Llegarás frente a una piedra que te impide el paso. Empújala hasta tirarla y luego salta al otro lado. Sube aquí por una liana, salta hasta otra y después alcanza la plataforma cercana. Otra liana y llegarás a una cueva.



Sigue por la cueva hasta la salida. Hay un saliente en la pared que puedes utilizar para alcanzar la parte superior de la catarata. Esquiva la enorme piedra que caerá en ese momento y sigue avanzando. Verás un par de ramas sobre tu cabeza. Sube por la piedra y úsalas para llegar al saliente que está a la izquierda. Desde aquí ve al saliente de la derecha.





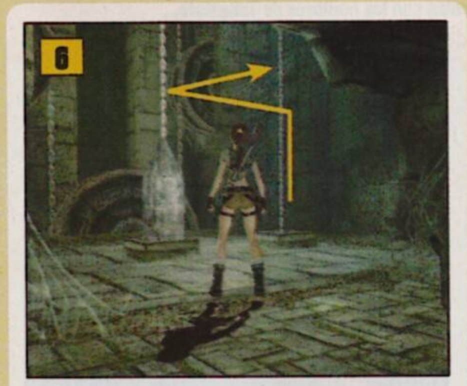
Un enemigo patrulla esta zona. Una vez eliminado, continúa hasta llegar a un área con un árbol muerto justo en su centro. Detrás del árbol, hay una construcción con un saliente por el que puedes subir. Arriba verás una piedra. Empújala para que el árbol deje una rama al descubierto que te permita avanzar. Todavía, un disco te impedirá continuar; usa el garfio para quitarlo.



Ahora, sube al saliente que hay detrás de la cascada y salta hasta el brazo que sobresale. Desde allí alcanza otro saliente y luego otro y otro. Sube hasta la plataforma de arriba. Gracias a una cuerda, podrás alcanzar el saliente tras una nueva cascada. Un par de listones te permitirán llegar a otra plataforma. Con el garfio, podrás balancearte hasta llegar a los pies de una escalera.



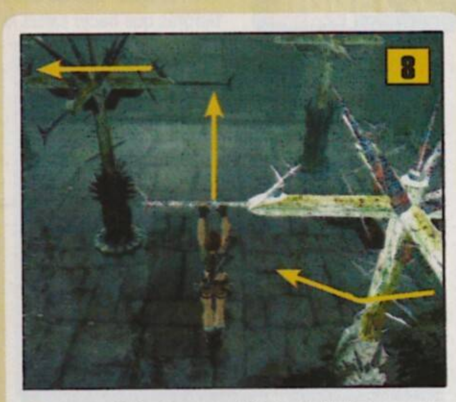
Avanza un poco más y verás la fachada de un templo. Algunos mercenarios protegerán la zona. Dispara a las piedras cercanas para que caigan sobre los dos hombres de abajo. Baja entonces y ocúpate de los demás. Gracias a una liana, podrás llegar a la entrada principal. Encárgate del resto de los enemigos y consigue de ellos botiquines y armas más pesadas.



Una vez en el templo, y después de sortear un abismo con el garfio, llegarás a una cámara con dos cadenas. Sube por la de la derecha, salta a la de la izquierda y luego otra vez a la derecha. Una plataforma y otra cadena, y llegarás a un pozo de agua. Tras bucear y un poco, varias paredes intentarán aplastarte. Pasa la primera y usa la jaula para protegerte de las restantes.



Estás ahora en una cámara con tres placas en el suelo, un subnivel con un trampolín y una gran puerta a lo lejos. A la derecha verás una jaula, y en el subnivel, otra. Empuja la primera hasta la placa de la derecha. Luego baja hasta la segunda, empújala hasta el extremo del trampolín y salta al otro lado para subirla. Ponla sobre la placa central. Ahora pulsa tú la de la izquierda.



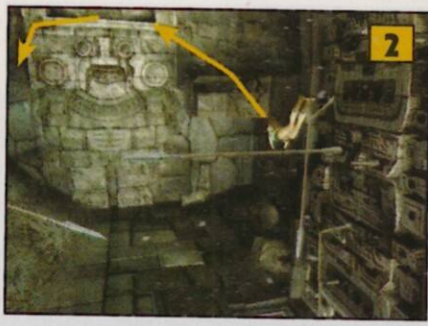
Escapa de las trampas del otro lado de la puerta. Avanza un poco más y verás una cámara a tus pies con varios mástiles. Baja por los salientes y sube al mástil del fondo. Gracias a que son móviles, podrás saltar de uno a otro para alcanzar otros salientes en la pared. Te llevarán hasta la salida. Ya en el exterior, sólo unos enemigos y un helicóptero te separan del final de la fase.

2. Perú

En la anterior misión, un tipejo llamado Rutland te dio a entender que el templo de Bolivia tenía relación con Perú, un lugar donde perdiste a una amiga, Amanda. Tomas el avión para allá, no hay tiempo que perder...



Recorre el pueblo hasta dar con tu amiga Amaya. La conversación será interesante, pero varios mercenarios la interrumpirán. Una vez eliminados, sube por el mástil de la bandera y usa el garfio para pasar a la casa de al lado. Tendrás que avanzar de un tejado a otro mientras te disparan. Al final, te espera una moto...

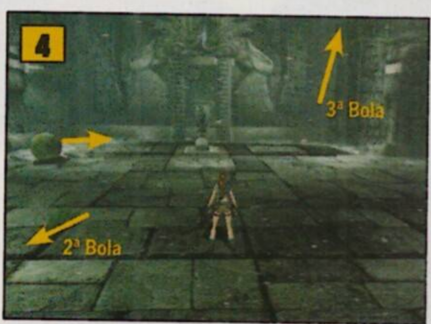


Experimentas un flashback: como la joven Lara, sigue el túnel por el mismo camino que Amanda. Te llevará junto a otra amiga. Empuja la caja para activar la losa y usa la lanza para llegar a la plataforma. En la siguiente sala, verás otra losa con muchas lanzas. Quita la bola y sube por la cuerda. Una losa más y te reunirás con Amanda.





De vuelta en el presente, ve al fondo de la excavación y tírate al agua. Tendrás que bucear por varias cámaras. Al final, llegarás a una con cuatro botones en el fondo. Actívalos con rapidez para vaciar la sala. Avanza por la puerta, sube por un par de laderas usando tu garfio y salta por un patio repleto de agujeros.



Llegarás a una sala con una estatua en el centro. En una columna trasera de la izquierda, usa el garfio para liberar otra bola y ponla sobre la losa de la derecha. Ahora empuja la primera bola hacia la losa de la izquierda. Sobre una estatua del lado derecho aparecerá otra bola. Sube allí y tírala. Luego baja y ponla sobre la última losa.



Después tendrás que desandar el camino y salir por donde entraste. Sube a la columna de la derecha, salta hasta la estatua cercana y utiliza los salientes para alcanzar una liana. Con ella, podrás saltar entre las plataformas y bajar al suelo. Ahora debes abrirte camino entre los mercenarios y salir del templo.

3. Japón

En Perú, descubriste una leyenda sobre varios fragmentos, que unidos, forman una poderosa espada. Y Takamoto, un ladrón de poca monta, tiene uno de ellos. Te diriges allí para recuperarlos. Tu objetivo final es encontrarte con él, pero no te lo va a poner nada fácil... Al final, tendrás que hacer saltar la alarma de incendios y ponerlo todo patas arriba, mientras te enfrentas con los hombres de Takamoto...



Aunque veas a Lara vestida de fiesta, no tardará en entrar en acción cuando Takamoto le de su bienvenida. Cuando empiecen los tiros, coge el ascensor, sal al helipuerto y sube por la tubería. Usa el garfio con el panel de cristal cerrado. Abajo te espera una bonita moto. Úsala para saltar el puente de la azotea.



Ya en el otro lado, sigue por los tablones... En el centro hay un cristal colgante; dispara a la cuerda para eliminar el obstáculo y úsala para continuar. Con otra cuerda, podrás alcanzar la plataforma del edificio de enfrente. Usa el garfio para balancear el andamio cercano y luego salta sobre él. Un foco te permitirá seguir.



Poco después, te las verás con un varios matones. Entra por la puerta y dirígete al piso central, hasta una oficina con otros mercenarios. Dispara a los soportes de la pantalla colgante y usa el garfio con el símbolo central para hacerla caer. Ya en el exterior, sube por la tubería de la pared y sigue hasta llegar a un balcón...

4. África

Rutland tiene en su poder otro fragmento de la espada. Has podido averiguar que se dirige a Ghana, en África. Allí está pues tu siguiente destino. Mientras sigues la pista de la espada, no estaría de más averiguar cuales son las intenciones de Rutland. Pero este tipo ha elegido muy bien su escondite... Prepárate para encontrarte con dificultades. Un paso en falso y la aventura habrá terminado.



Tras un paseo por la selva, llegarás ante una enorme catarata y una isla en el centro del lado donde desemboca. Date un chapuzón y ve hacia la isla. Sube por el montículo de la derecha y agárrate a la cuerda del centro; balancéate y podrás quitar el cerrojo del puente para liberarlo. Vuelve abajo y usa el garfio magnético con la placa para poner el puente en horizontal.



Tu primer obstáculo dentro del templo será un hueco lleno de agua con un par de cuerdas colgando encima. Hay una balsa de metal a lo lejos. Usa el garfio para acercarla, y luego úsala para alcanzar las dos cuerdas. Avanza un poco más por varias trampas ya en desuso y llegarás a una sala con muchos enemigos. Disparar a los barriles explosivos no estaría de más.



Ve al fondo de la habitación y sube a la plataforma de arriba. Usa la ametralladora pesada del centro para disparar a la columna que está junto a la rueda del lado izquierdo y que obstaculiza su movimiento. Eso hará que la rueda vuelva a girar. Ahora baja y salta a los mástiles de la rueda que acabas de liberar. Desde allí, alcanza la cuerda y la plataforma de enfrente.



Usa el garfio para atraer el andamio que cuelga entre las plataformas y luego otra vez para acercarlo a la segunda plataforma. Desde aquí, salta a la cuerda, luego a la rueda inmóvil y después alcanza la escalera. Arriba, sube por otra escalera y salta por los salientes de la pared para llegar a una nueva estancia con un jaguar. Ahora sube por la escalera rota del lado derecho.



Si avanzas hasta el otro lado de la plataforma, podrás subir por un montículo y luego saltar a una de las piedras colgantes. Eso hará que comience a bajar. Salta luego a la otra, y antes de que también baje del todo, salta hasta la escalera de piedra. Ve hasta el otro extremo. A tus pies verás un depósito de agua con una balsa de metal. Haz un picado y sube a la balsa.



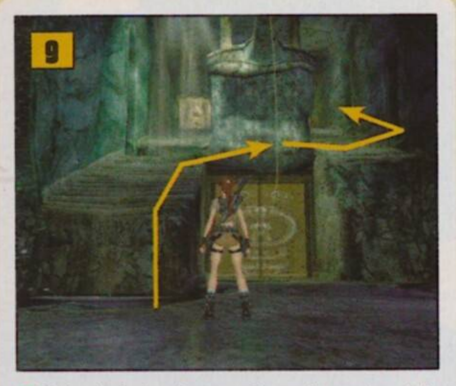
Ahora utiliza tu garfio magnético con la placa de metal de la columna para impulsar la balsa, y cuando pases al siguiente depósito, haz lo mismo con otra placa en otra columna. Así llegarás a la "orilla" de esta zona. Sube aquí por la escalera de piedra y salta por otras piedras colgantes parecidas a las anteriores para alcanzar la plataforma situada un poco más adelante.



Arriba tienes una placa para usar con el garfio. Al otro lado, salta por las grietas de las paredes y conseguirás llegar a la plataforma de la esquina con una losa en el suelo. Púlsala, salta a la plataforma central y luego hacia la otra esquina. Allí hay una caja y otra losa. Pon la caja en la losa, vuelve y pulsa de nuevo la primera losa. Ahora podrás activar el mecanismo central.



Eso hará que la rueda inmóvil de antes se ponga en marcha. Desanda el camino y usa la rueda para continuar por la segunda plataforma. A la larga, volverás a estar al aire libre. Salta al mástil y usa los salientes para alcanzar otros mástiles. Arriba, utiliza dos andamios con tu garfio para alcanzar una nueva entrada. Varios abismos y mercenarios te esperan al otro lado.



En la siguiente cámara, sube por la escalera de la izquierda, salta a la cuerda de en medio antes de que la bola te aplaste y luego salta a la otra escalera. Métete rápido en el nicho de la derecha para evitar una nueva bola. Arriba, una losa de presión en el suelo te abrirá la puerta de salida. Al otro lado te espera el segundo enemigo final, Rutland. Mira el recuadro correspondiente.

5. Kazajistán

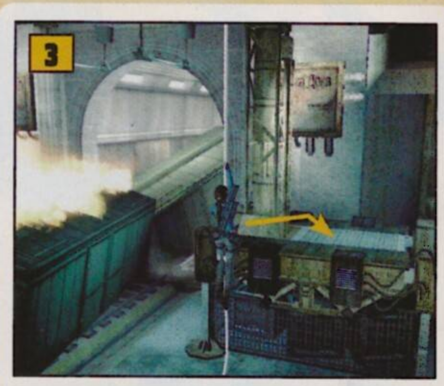
Al parecer, uno de los fragmentos fue analizado en un centro de investigaciones de la antigua Unión Soviética. Es de suponer que allí seguirá estando. Lo que es seguro es que estará muy bien custodiado. Los espacios naturales son tu especialidad, pero el la civilización puede ser mucho más peligrosa que las zonas salvajes, sobre todo si abundan enemigos dispuestos a tirotearte.



Tras dar el salto del ángel y aterrizar junto a una ametralladora pesada, úsala para acabar con todos los enemigos. Baja hasta el suelo y elimina a los otros mercenarios que harán acto de aparición. Luego entra en el edificio de la armería y sube por la escalera de una de sus columnas. Ahora salta a la torre de vigilancia y luego usa la rampa para bajar al nivel del suelo.

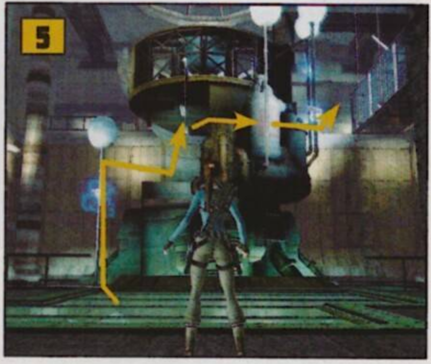


Entra en la enfermería, donde la cruz verde. Dentro, unos guardias capturados te darán un código de seguridad. Sal y úsalo con la puerta blindada. Ahora entra en el edificio de comunicaciones, revisa el ordenador y luego sube por la escalera. En la torre, podrás usar un cable, y luego otro, para llegar al tejado donde empezaste. Acaba con los enemigos y súbete a la moto.

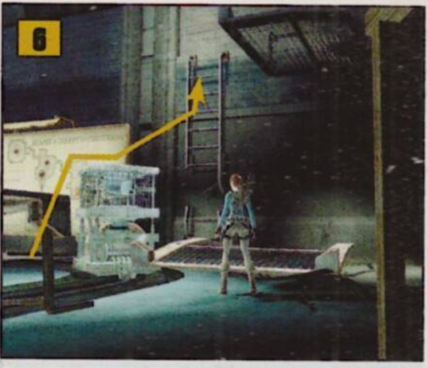


El viaje en moto será bastante movidito, y terminará en el interior de una base. Empiezas rodeado de llamas en un hangar. Usa el garfio para acercar la grúa y emplea la cuerda para saltar a la plataforma de enfrente. Sube ahora la escalera y utiliza el cartel de la pared y los mástiles para llegar a otra plataforma. Con otra grúa más y tu garfio, alcanzarás el sistema de ventilación.

Tras varias trampas, acabarás en la sala del generador. Sube por la caja de la izquierda y salta hasta la plataforma del fondo. Usa la cuerda para echar combustible al generador y luego baja para activarlo con el garfio. Los túneles siguientes están llenos de gas venenoso; usa las plataformas y las tuberías para evitarlo. Al final, llegarás a una sala con una extraña arma magnética.



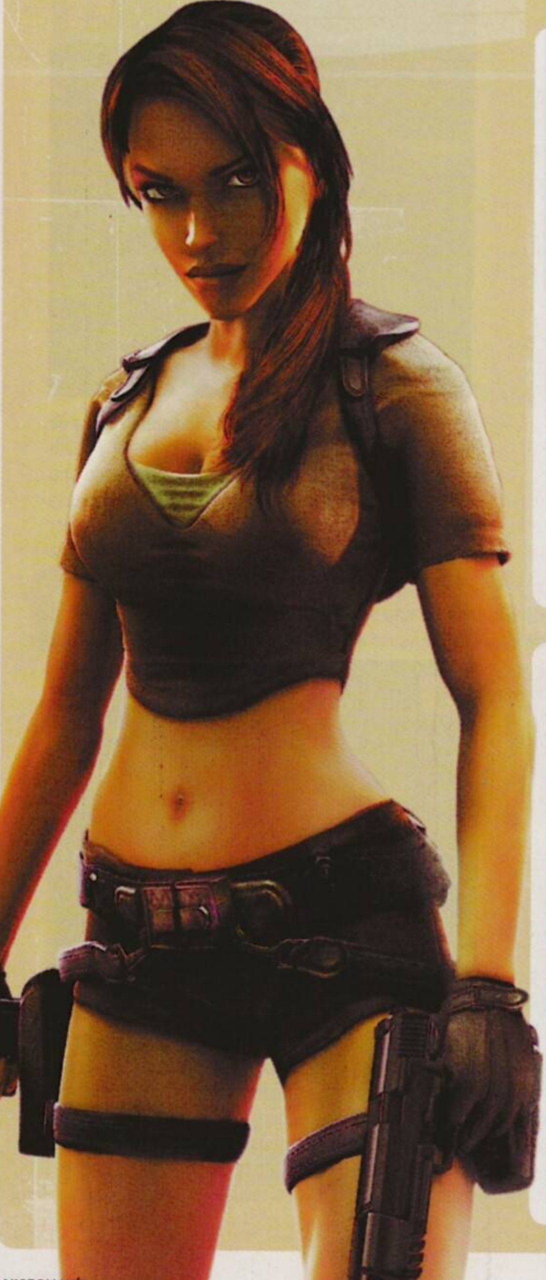
El arma está sin energía, así que para recargarla continúa por el hueco del puente caído. Allí verás otro generador, pero más grande. Sube por la barra de la izquierda, –cuidado que está electrificada– y sigue el recorrido de tuberías y mástiles hasta alcanzar la parte de arriba. Sigue ahora por la puerta y cruza otro pasillo inundado de gas venenoso. Como antes, ve por arriba.



En el laboratorio está el núcleo necesario para activar el generador. Primero hay que cargarlo. Mueve el núcleo por el raíl y utilízalo para alcanzar la escalera en la pared. Ahora sigue el recorrido por la parte de arriba hasta que llegues a la última plataforma. Desde aquí, dispara al bidón explosivo y abrirás una puerta en la sala de control. Entra allí usando la cuerda.



Cuando actives el núcleo, usa tu garfio para moverlo por los raíles. El garfio también te ayudará con unos cables eléctricos después. Una vez metas el núcleo en el generador usando el garfio, ve por la puerta de la derecha y usa el arma magnética para que el andamio cercano sirva como puente. Otro túnel de gas y algunos cables eléctricos te conducirán hasta Amanda.

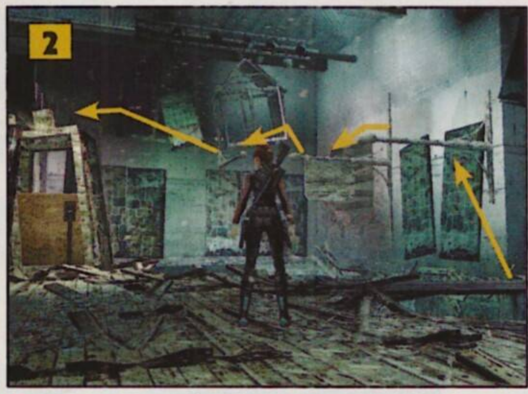


6. Inglaterra

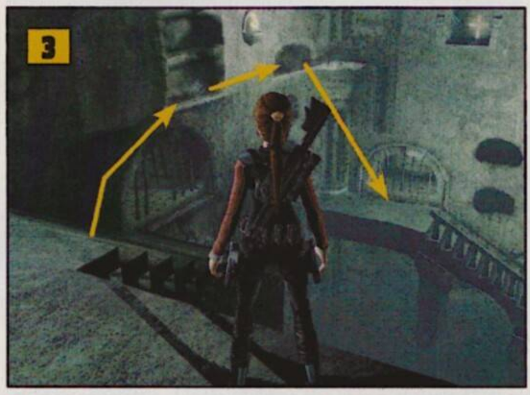
En Kazajistán, encontraste el escudo de un caballero que revela la localización de la tumba de, nada menos que el legendario Rey Arturo de Camelot. Pero también descubriste que Amanda sigue viva. ¡Por fin buenas noticias!



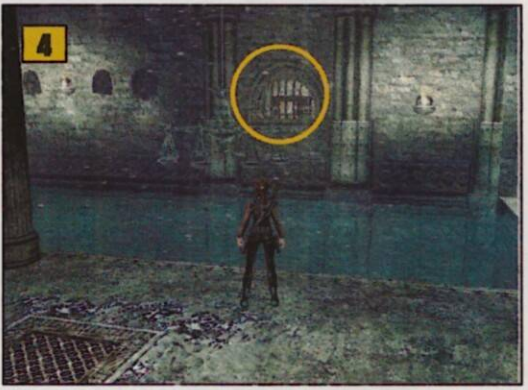
Lara en un museo del Rey Arturo y buscando Excalibur. ¡Parece un chiste! Pero no. Usa el garfio para quitar la rejilla de la pared y la caja del fondo con el fin de subir al hueco. Sigue por otra rejilla, y llegarás a un callejón trasero. Necesitas activar la electricidad para continuar, así que sube por el saliente y salta la valla. Baja la palanca y vuelve usando las ventanas para no electrocutarte con el agua.



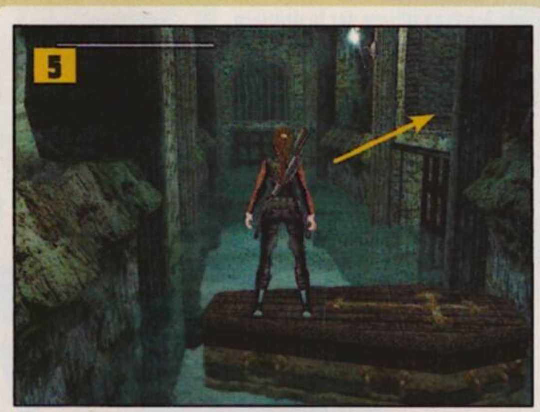
La puerta que estaba cerrada te llevará al principio, pero ya con el museo abierto. Activa la palanca en forma de espada y usa los mástiles para continuar. Tras pasar un abismo disparando a una barca, llegarás junto a otra de esas espadas-palanca. Al activarla, se revelará el mecanismo de la puerta de salida. Con tu garfio, tira de él para que se abra la puerta y puedas pasar.



Al otro lado, verás una carretilla elevadora. Lleva la carretilla escaleras abajo (a la tumba falsa), quita las cajas y rompe la pared. La carretilla te será útil para atravesar trampas, un portón de hierro y una pared. Al final, acabarás en una estancia con varios nichos. Desde la escalera de la izquierda, salta hasta el nicho próximo y sigue el recorrido. Cuidado, la sala es muy inestable.



Tras sortear varias trampas de fuego y unas aspas trituradoras con una caja de metal como ayuda, alcanzarás una sala con una losa en el suelo y una cámara llena de agua a la izquierda. Nada hasta el otro lado y balancea la lámpara del centro para que choque con la rejilla. Eso liberará un ataúd. Tíralo al agua con el garfio y úsalo de nuevo con las antorchas para llevar el ataúd a la losa.



Delante te espera otra cámara de agua con una palanca y un ataúd flotando. Activa la palanca y súbete al ataúd. La corriente te llevará hacia delante. Cuando pases por la abertura de la derecha, salta hacia la siguiente cámara. Nada hacia la izquierda y encontrarás otra palanca. Con ella, el ataúd podrá continuar su camino. Súbete otra vez a él y sigue por la izquierda.



Una catarata te dejará en otra cámara con la fachada del mausoleo al fondo. Con el garfio, mueve los dos mástiles cercanos a la puerta. Y ahora, sube por los salientes de la izquierda. Cuando llegues al primer mástil, usa el garfio con la antorcha de arriba para pasar al siguiente. Ahora podrás subir hasta el techo. Verás una cuerda que baja hasta el interior. Allí te espera el verdadero desafío...

Enemigos finales

GOLPES MAESTROS I



**Takamoto (Japón). Este enemi
dispara un campo de energía des
un nivel superior mientras, al mism
tiempo, cuatro torretas te castigan s
descanso desde las esquinas. Inten
no perder de vista a Takamoto y pr
cura esquivar los campos de energ
que dirija contra ti; una buena form
de hacerlo es acercarte mucho a
si los lanza muy altos, o saltar hac
atrás o hacia los lados si los lan
muy bajos. Con las torretas no podr
hacer nada, así que olvídate de ell
y concéntrate en Takamoto.**



**Rutland (África). Rutland no
un enemigo muy difícil si se sa
esquivar, pero tiene el mal hábito
curarse a cada momento. Para el
sube a unas columnas que rode
toda la habitación. Así que el prim
paso será destruir esas columna
Todas tienen una placa oculta tr
un relieve de piedra. Dispara prime
al relieve y luego usa el garfio con
placa para tirar la columna. Cuan
ya no pueda curarse, empieza a d
pararle. Alternativamente, salta ha
atrás para que no se acerque.**



**Serpiente (Inglaterra). La serpie
del mausoleo es inmune a tus arm
pero el escenario puede ayudarte.
la cámara, hay cuatro columnas c
un mecanismo dentado que hace d
cender una jaula. Cuando la serpie
te esté cerca de alguna, dispara a
columna para que empiece a reson
Eso hará que la criatura se distrai
con el ruido. Aprovecha ese momen
para usar tu garfio con el mecanis
y hacer descender la jaula a fin de q
le caiga encima. Las cuatro, en tot
lo dejarán fuera de combate.**

Enemigos finales

GOLPES MAESTROS II



Amanda (Kazajistán). O más concretamente, su monstruo. Amanda se ha traído una criatura del pasado para que juegues con ella. Es invulnerable a todo, así que no te molestes en atacarla, por muy pesadas que sean tus armas. Olvídate de ella y concéntrate en la misión, robar el trozo de espada que Amanda tiene en su poder. Primero, baja todas las palancas que están en la pared. Eso hará que el trozo de espada baje de su escondite y se ponga a tu alcance, aunque protegido con un campo de fuerza.



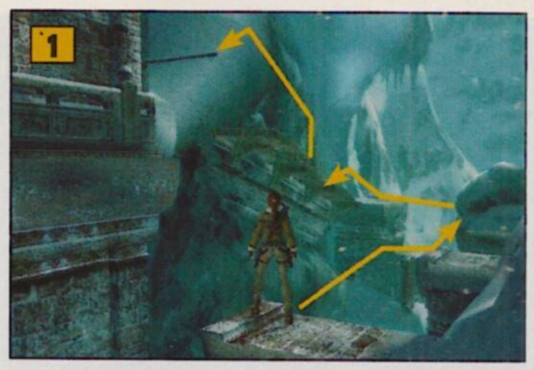
Y ahora, usa el arma gravitatoria del centro de la estancia para empujar las cuatro enormes bolas que cuelgan del techo hacia los rayos eléctricos. Pasado un tiempo se liberarán, así que hazlo rápido para que las cuatro produzcan el cortocircuito al mismo tiempo. Esto desactivará el campo de fuerza. Aprovecha para usar tu garfio magnético y hacerte con el fragmento de la espada. Y todo eso mientras esquivas al monstruo. Al final, Amanda conseguirá escapar con vida, pero al menos tú también.



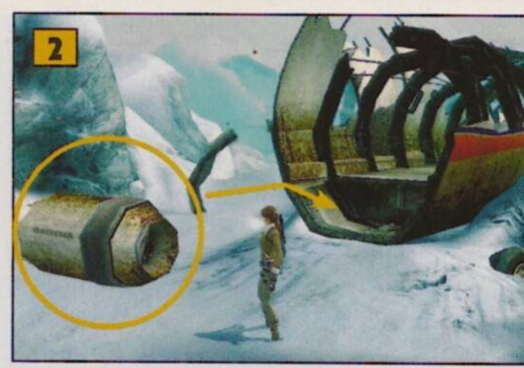
Amanda (Bolivia). O, más bien, ella convertida en monstruo. La Excalibur es el arma más efectiva de todas, sobre todo porque también sirve para atacar a distancia, pero cuando la barra de salud de la criatura llegue a niveles críticos, caerá al suelo y se restaurará por completo. Es en esos momentos cuando podemos asestarle un golpe que le arrebatará un trozo de salud permanentemente. Para realizar el golpe, debes acercarte a ella y pulsar la tecla de acción, -por defecto, [E]- y no la de disparo normal.

7. Nepal

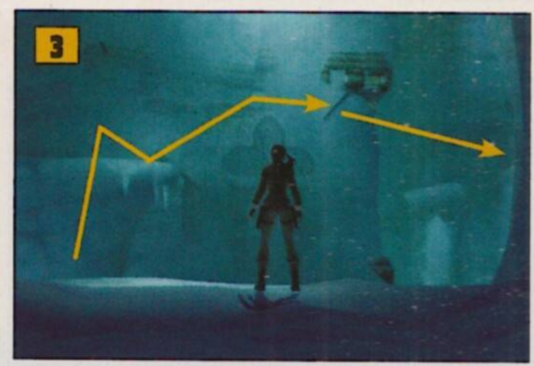
Ya tiene la espada completa, pero para activarla, necesitas un amuleto. El mismo que llevaba tu madre colgado del cuello cuando se estrelló en Nepal. Tu pasado regresa para ponerte frente a un destino que parece haber estado esperándote durante todos estos años. Por fin sabrás qué pasó.



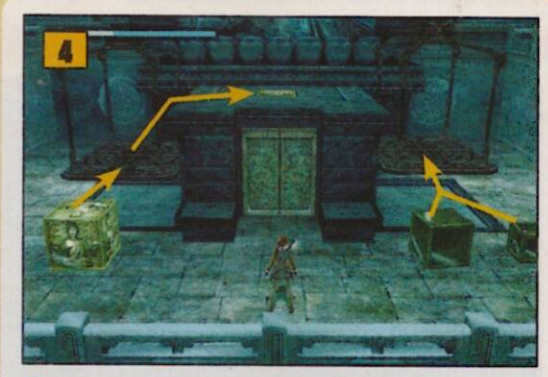
En Nepal, empieza avanzado por los salientes y luego utiliza las ruinas para avanzar por la montaña. No te entretengas mucho porque casi todo se cae a pedazos. Sigue avanzando, y llegarás a los restos del avión con el que os estrellasteis tu madre y tú en el pasado. Baja por las columnas y luego por el propio esqueleto del avión.



Abajo, verás la parte delantera del avión al borde de un abismo. Usa el garfio con el motor cercano y llévalo adentro para que sirva de contrapeso. En la cabina del piloto está el amuleto que buscas. Tras librarte por los pelos de una muerte segura, baja por las rampas de hielo que han quedado al descubierto tras caerse el avión.



Usa el saliente y los mástiles para recorrer la gruta de hielo. Llegarás a terreno abierto donde te espera un tiroteo. Después, sube por el montículo central y ve de uno a otro montículo hasta la entrada de una cueva. En su interior, tendrás que superar un río de aguas gélidas. Otro río más, esta vez a contracorriente, y llegarás a un templo.



Usa el garfio para llegar frente a la estatua de buda. Para abrir la puerta, pon la caja grande de la derecha en la plataforma de la derecha. Ahora, súbete en la de la izquierda y pon allí la caja dorada. Finalmente, pon la caja pequeña sobre la plataforma de la derecha. Eso hará que la dorada suba; ponla en el hueco de arriba...

8. Regreso a Bolivia

El templo de Bolivia cuenta con un zócalo de piedra donde es posible insertar la espada que lograste reconstruir en el templo de Buda. Nadie sabe qué ocurrirá si se hace, pero Amanda quiere ser la primera.



La batalla final está cerca. El lugar donde tienes que poner la espada está custodiado por Rutland, Amanda y un ejército de mercenarios. Primero deberás vencer a los mercenarios; si usas botiquines, asegúrate de reponerlos. Rutland caerá antes de tiempo, pero Amanda se convertirá en tu último enemigo final. ¡Buena Suerte!



Condemned Criminal Origins

La noche más larga

Mientras sigues a la caza de un montón de asesinos, tus compañeros del FBI se ponen en tu contra y la trama se vuelve de lo más siniestra. Mucho trabajo para una sola noche...

Cuando todo tipo de dementes y asesinos en serie toman las calles, la ciudad deja de ser un lugar seguro. Ya, ya... No ganas para disgustos, pero, aparte de sobrevivir, vas a tener que poner todo de tu parte para progresar en la investigación. Parece que cuanto más averiguas, más locos se empeñan en acabar contigo, así que debe ser que vas por el buen camino. Así que, tranquilo. Aunque la situación te pueda resultar al principio un poco abrumadora, nosotros, –que ya hemos pasado por lo mismo– nos ofrecemos para contarte como puedes empezar con buen pie este desafío. Echa mano de tu libreta y toma nota...

Exploración e Investigación

Como agente del FBI, tendrás acceso a sofisticadas herramientas. Esto implica recoger pruebas y dar con pistas como rastros de sangre, huellas digitales, fibras, fluidos, etc. En principio, hay dos grupos de herramientas forenses a tu disposición: detección y recogida. Una vez te encuentres en un área de intuición, aparecerá en pantalla el icono forense. Con el botón de [Preparar Herramienta] dispondrás del instrumento adecuado. Ahora dependerá de ti encontrar lo que estés buscando y enviar las pruebas al técnico de laboratorio que realizará las pertinentes pruebas y te remitirá los resultados. No bajes la guardia porque tus enemigos aprovecharán el momento para atacarte.



Llegando a la escena de un crimen, lo primero es observar que ha podido ocurrir, pero recuerda que hay más de lo que se puede ver a simple vista.



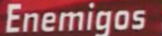
Aparece en pantalla el icono forense, pulsando el botón [Preparar Herramienta]. Accedes al instrumento que necesitas y al modo de investigación.



Depende de ti encontrar posibles pruebas, busca en cada lugar con mucha atención, y si encuentras algo sospechoso, envíalo al laboratorio para su posterior análisis.



Una vez analizadas las pruebas en el laboratorio te remitirán directamente a tu teléfono móvil los resultados. Permanece atento al resultado de las pruebas.



Enemigos

Te las vas a tener que ver con todo tipo de psicópatas, sus acciones son aleatorias y poco predecibles generalmente son taimados y sigilosos. Huirán si se encuentran en desventaja o se buscarán un compañero para atacarte. Estos son los más peligrosos.



Armados con armas de fuego, tus enemigos se crecen y te buscan activamente, por suerte en su estado su puntería no es demasiado notable.



Escondidos entre las sombras, te atacarán cuando menos lo esperes, escucha con atención, porque cualquier sonido puede delatar su presencia.



Los automutilados no parecen sentir dolor, en «Condemned» no hay lugar para la piedad, o les reduces tú o acaban contigo.

Combate

El combate en «Condemned» es salvaje y violento, enfrentarse cuerpo a cuerpo con todo tipo de desequilibrados a los que parece que no les afectan tus golpes resulta estresante, así que sigue estas pocas indicaciones para sacar ventaja.



Lo primero que tienes que hacer es familiarizarte con el sistema de ataque y bloqueo, es vital que aprendas a esquivar y bloquear a tus enemigos. Además de evitar daños, podrás atacar cuando retroceden. Si te ves rodeado, pega tu espalda a los muros para no dejarla al descubierto.



Golpea las partes vitales del cuerpo enemigo para incrementar el daño. Aunque los combates puedan parecer muy confusos, siempre podrás tomar decisiones tácticas determinantes. Hay una gran diferencia entre atacar a lo loco y la eficacia que obtienes si te molestas en apuntar.



Utiliza tu arma aturdidora constantemente, podrás atontar a tus enemigos, lo que facilitará posteriores ataques. Pero cuidado, tu arma aturdidora tarda en recargarse unos segundos, aunque a veces merece la pena retroceder para ganar tiempo y volver a utilizarla.



Si tus enemigos se golpean por accidente es posible que se acaben liando a tortas entre ellos. No les interrumpas, deja que primero se debiliten. Puedes intentar favorecer esta situación moviéndote, de modo que uno de los dos se interponga entre el otro enemigo y tú.

Armas

Cada arma pertenece a una de estas tres categorías: armas de fuego; herramientas de apertura, como palancas, hachas, mazos o palas –para irrumpir en zonas inaccesibles– y armas de cuerpo a cuerpo improvisadas, como tuberías, barrotes, tablones.



Las armas de fuego tienen una capacidad de daño elevada, pero la munición escasea de un modo alarmante, no dependas demasiado de ellas y si te haces con una... ¡comprueba la munición de que dispones continuamente y recarga cuando sea necesario!



Sólo podrás llevar un arma al mismo tiempo, por lo que tendrás que tomar decisiones a la hora de escoger con cual te quedas. Cada arma tiene varios parámetros que te conviene conocer: alcance, velocidad de ataque, velocidad de bloqueo y daño.



Para defenderte te hará falta cualquier arma que puedas encontrar, una tubería, una pala oxidada, un cable... Procura no ser sorprendido por varios enemigos para poder sacar ventaja en el combate cuerpo a cuerpo y no dudes a la hora de llevar la iniciativa.



La única constante en tu arsenal será el arma aturdidora reglamentaria policial. Aprende a utilizarla convenientemente. Su capacidad para noquear a tus enemigos te será de lo más útil y te permitirá arrebatar las armas de tus oponentes.

En la cocina



▲ Cuando llegues a este punto, ve preparándote. Fíjate en el tipo colgado para estar alerta y ve seleccionando el mazo o el hacha.



▲ Recuerda interponer la mesa entre él y tú. Tu mazo te da cierta ventaja frente a su cuchillo, pero no te confíes. Esquiva.

Uno de los enfrentamientos más complicados que vivirás durante el juego, vendrá determinado por tu encuentro con cierto "cocinero", más bien carnicero, que no dudará en trocearte y servirte como guarnición de su próximo plato. Atento porque te decimos como acabar con él:

Lo primero con lo que te encontrarás será con los restos de su último plato y de la peculiar técnica culinaria de este desagradable individuo, cuando llegues a la cocina... ¡Ve preparándote porque estará muy cerca!

Lo siguiente será entrar en la antigua cámara frigorífica. Hasta aquí la cosa no va mal. Como aperitivo, un par de psicópatas saldrán a tu encuentro antes del plato fuerte...

Finalmente, te las verás con "el cocinero", que es, con toda probabilidad, el enemigo más complicado al que vas a tener que enfrentarte durante el juego. Lo mejor para acabar con él, será utilizar la mesa que aparece al fondo de la sala como parapeto entre su cuchillo y tu cuello. Muévete alrededor de la mesa y no dejes nunca que te acorrale. Desde la seguridad que te ofrece tu cobertura atácale con un arma que posea un buen alcance, como el mazo o el hacha. Vale, no es muy valiente, pero si eso te preocupa, siempre ir por él. Si sigues esta técnica, tardarás un rato, pero créenos si te decimos que no te gustaría saber lo que este tipo tenía pensado hacerte.



¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

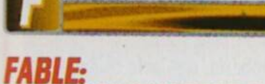


C

CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS
A por los criminales



Sabemos que es duro acabar con tanto criminal y tan peligroso, así que te vamos a obsequiar con el siempre útil modo dios. Pero no está al alcance de cualquiera, sino de los valientes que se atrevan a meterle mano a la partida salvada con un editor hexadecimal. Si es tu caso –y aun así, aconsejamos que hagas una copia de seguridad antes– vete al directorio de juego y allí **"Save/Profile000/SinglePlayer"**. Edita tu partida y busca la línea **"DemoModelnvulnerable..0.000000"**. Sustitúyela por **"DemoModelnvulnerable..1.000000"** (sólo cambia el primer cero por un uno) y salva el fichero. Ya tienes la invulnerabilidad que deseabas.



F

FABLE: THE LOST CHAPTERS
Dormir por la cara

Si tu personaje se cae de sueño durante el juego, siempre te queda la opción de llevarlo a dormir



a una casa, aunque sea una casa ocupada. Sí, es cierto que te pondrán una multa, pero hay un modo sencillo de evitarla. Entra en una casa en la que la cama no esté muy lejos de la puerta de salida. Ponte a dormir y cuando aparezca el mensaje de aviso, tú di que sí de todos modos. Ahora atento: echa a correr antes de que la pantalla se oscurezca del todo y abandona la casa. A todos los efectos, habrás dormido, pero no has llegado a consumar el delito así que... nada de multas.

FULL SPECTRUM WARRIOR TEN HAMMERS
Jugando con otros



No es fácil estar al frente de un pelotón y cumplir las arriesgadas misiones del juego tú solo. Si estás deseando disfrutar de todas las fases del modo multijugador cooperativo incluyendo las que están desbloqueadas, puedes optar por el camino más corto, el de los códigos. Vete a la opción de **Bonus** y elige **Trucos** para, a continuación, teclear este código milagroso: **"fullspectrumpwnage"**.

G

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
Desbloquear Warfighter



Pese a lo que anuncia su título, este juego no te ofrecerá la dosis de intensa acción que reserva el nivel Warfighter para los elegidos hasta que no seas capaz de demostrar que te lo has ganado con creces. O dicho de otro modo, hasta que no completes el juego, el máximo nivel de dificultad que bautiza al juego no será desbloqueado. ¿A qué estás esperando para terminarlo y acometer un reto aún mayor?

GUILD WARS FACTIONS
Un idioma de pega

Ya sabrás a estas alturas que este juego de rol online es multilenguaje, pero tal vez no sepas que no todo se reduce a los idiomas habituales. Si te vas al **Menú** y escoges en **Opciones** el menú de lenguajes verás que además de los idiomas reales, abajo del



todo, está el lenguaje "Bork! Bork! Bork!". Selecciónalo y prueba a pasar un rato echándote unas risas con este idioma que incluyeron los desarrolladores como broma. Por supuesto, volviendo al mismo menú, podrás deshacer el cambio y volver a hablar como las personas civilizadas.

EL TRUCO DEL MES





TOMB RAIDER LEGEND
Una Lara más poderosa

¿Te parece poco una arqueóloga que corre, salta, dispara, pelea y resuelve puzzles? Pues puede ser aún más poderosa, pero claro, eso ya no depende del entrenamiento o la práctica, sino de los habituales trucos. Éstos son los correspondientes a la última aventura de la legendaria aventurera, y podrás utilizarlos durante el juego, desbloqueando antes la opción de Trucos en el menú de Extras:

Mantén pulsada la tecla [Retroceso] y pulsa:

- [0]: Obtener Soul Reaver
- [1]: Desactivar texturas
- [2]: Muestra la salud de los enemigos
- [3]: Munición para el Rifle Asalto ilimitada
- [4]: Munición para el Lanzagranadas ilimitada
- [5]: Munición de la Escopeta ilimitada
- [6]: Munición para el SMG
- [7]: Lara a prueba de balas
- [8]: Matar con una sola bala cualquier tipo de enemigo
- [9]: Obtener Excaliburß

EL JUEGO DEL MES

ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN
Los objetos legendarios

A lo largo del juego puedes obtener armas y objetos legendarios en los castillos. Al principio del juego, ocúpate tú mismo de los asedios en lugar de delegarlo en subordinados, puesto que es el momento ideal de hacerte con estos objetos antes de que los combates crezcan en dificultad.



H

HEROES OF THE PACIFIC
Más aviones y más misiones

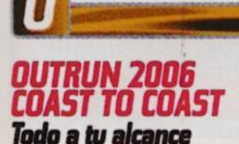
El mes pasado te ofrecíamos una lista de las misiones que desbloqueaban aviones, pero hay un modo más sencillo de accede a todo el aeródromo sin tene que convertirte previamente e el rey de las nubes. Introduce e el menú principal uno de esto dos códigos que te ofrecemos comprobarás de inmediato si l has hecho correctamente porqu un marine te dirá "you are a chea ter" y la opción de auto guardad será desactivada. Ya puedes vola con tu avión favorito.



- **japs:** Todos los aviones japo neses desbloqueados
- **snap:** Todos los aviones des bloqueados

Para desbloquear las misione históricas, debes completar otra tantas misiones previamente, qu son las siguientes:

- **Misión histórica 1: Wake:** Evacuate the Admiral
- **Misión histórica 2: Midway:** Battle of Midway
- **Misión histórica 3: Guadalcanal:** Backs Against the Wall
- **Misión histórica 4: Gilbert Islands:** Million Men
- **Misión histórica 5: Marianas:** Revenge



OUTRUN 2006 COAST TO COAST
Todo a tu alcance



Al volante de un deportivo, con una chica o un chico a tu lado, millas por devorar y un depósito lleno de gasolina... ¿y aún así vas a quedarte sin completar el juego? No mientras estemos nosotros aquí para ayudarte y ofrecerte este consejo: utiliza **"ENTIRETY"** como nombre de licencia si quieres tener el juego con el 100% completado. De nada.



ROGUE TROOPER
Completar y desbloquear



No se te ocurra dar por terminado el juego una vez que lo completes, porque todavía queda mucho por ver y desbloquear. Ejemplo:

- **Seleccionar nivel:** Tras jugar y completar un nivel, sal del juego y vuelve a reiniciarlo. En el menú de **Cheats** encontrarás ahora ese nivel desbloqueado.
- **Armas y mejoras:** Al completar el juego entero, en lugar de volver a empezar una nueva partida entra en el menú de **Cheats** y selecciona el primer nivel, y verás como podrás jugarlo de nuevo con todas las armas y las mejoras de tus partidas anteriores.
- **Dificultad extrema:** Este nuevo nivel de dificultad, el más alto, lo desbloquearás tras completar el juego en cualquier otro nivel de dificultad.
- **Bonus:** Si completas el juego en cualquier nivel de dificultad y vuelves a comenzar, pulsa la tecla **[Esc]** para activar el menú de **Opciones** y selecciona **Cheats**, donde verás activadas las opciones de **Low Gravity Ragdoll** y **Extreme Ragdoll**, con las que podrás hacer volar a tus enemigos cuando les dispares y ponerlos en órbita destruyendo su tanque de oxígeno. No tan útil, pero sí muy divertida, es la curiosa opción **Hippy Blood** que convierte la sangre en flores de colores.



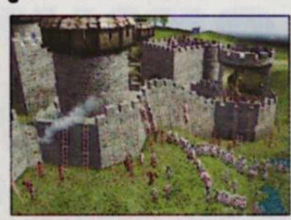
SHADOW GROUNDS
Un montón de ventajas



En este juego de colonos espaciales hay toda una consola de juegos que te está esperando, y en la que podrás introducir esos códigos que te proporcionarán ayudas y ventajas para hacer más fácil tu aventura en Ganímedes. En primer lugar, activa la consola pulsando durante el juego la tecla **[F8]** y a continuación teclea uno de estos códigos, pero anteponiendo a cada uno **"externincludedevoloper:"** y sin dejar espacio entre uno y otro. Por ejemplo, el primero sería **"externinclude developer:closeallremotedoors"**. Ésta es la lista completa:

- **closeallremotedoors:** Cerrar puertas
- **fullhealth:** Salud a tope
- **givestuff:** Acceso a todas las armas
- **giveallkeys:** Acceso a todas las llaves
- **immortal :** Modo dios
- **open_door :** Abrir una puerta
- **openallremotedoors:** Abrir todas las puertas
- **reloadstuff:** Munición para todas las armas y 100 flashlight de energía
- **setMissionSuccessCounter 1:** Acabar la misión
- **stuffed:** Modo dios, salud a tope, todas las armas con munición, 9999 de flashlight y otras ventajas.

STRONGHOLD 2
¿Necesitas dinero?



Ya sabemos que un castillo no trae más que gastos, y una campaña militar para conquistar medio mundo no se rentabiliza así como así. Por suerte, hay un modo bastante sencillo de engrosar tus arcas, no tienes más que conseguir 1000 de oro y la madera necesaria para construir un monasterio. Una vez colocado, pulsa **[P]** para pausar el juego y utiliza la herramienta de borrado que está situada en la parte izquierda inferior de la pantalla. Cada vez que la uses conseguirás los 1000 de oro que te ha costado el monasterio, y éste sólo desaparecerá cuando pulses de nuevo **[P]** para volver al juego.



TRUE CRIME NEW YORK CITY
Cambiando de coche



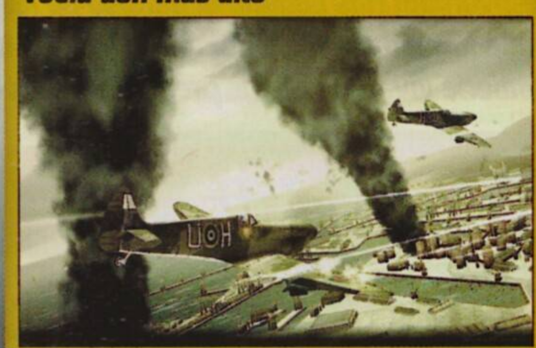
Si se trata de imponer respeto entre la chusma de la ciudad, nada mejor que un pedazo de coche que te sirva también para presumir fuera del horario laboral. Pero ya sabes que nadie regala nada, y en este juego sólo cambias de vehículo a medida que alcanzas nuevos rangos de detective. Cada uno de ellos desbloqueará un nuevo coche:

- **Detective Rango 1:** 6.5L V8 Custom SUV
- **Detective Rango 2:** 5.4L SC V8 Coupe
- **Detective Rango 3:** 2.5L L4 Sedan
- **Detective Rango 4:** 6.0L V8 Coupe
- **Detective Rango 5:** 3.5L V6 Sedan

Pero al subir de rango también adquieres una nueva habilidad de conducción. Acompañan a los mismos rangos, y son:

- **Detective Rango 1:** Nitro Boost
- **Detective Rango 2:** Side Wheelie
- **Detective Rango 3:** Peel Boost
- **Detective Rango 4:** Switchblade
- **Detective Rango 5:** Insta-turn

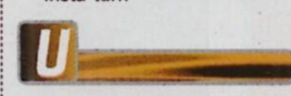
EL TRUCO DEL LECTOR
BLAZING ANGELS SQUADRONS OF WWII
Vuela aún más alto



En este juego no debes contentarte con ser sólo un buen piloto, sino aspirar a los títulos más prestigiosos del espacio aéreo de la 2a Guerra Mundial. Aquí te detallamos qué debes conseguir para obtener un nuevo rango:

- **Veterano: Completa el Modo Campaña**
- **Superviviente: Completa el Modo Arcade**
- **Héroe: Reúne todas las medallas o completa todas las misiones con Excelente**
- **Coleccionista: Desbloquea todos los aviones**
- **As de Ases: Puntuación máxima en las misiones del Modo Campaña**
- **Elimina Ases: Gana a todos los Ases**

Xoan Mora



UBERSOLDIER
Un soldado más súper



El súper soldado protagonista de este título de acción necesitará ser aún más poderoso para superar todos los retos y amenazas que encontrará en el juego. Nosotros vamos a echarle una mano, pero eso sí, para ello tú tendrás que editar el fichero **"config.ini"** que se habrá creado en el directorio de juego. Antes de realizar ningún cambio, y como siempre te recomendamos, cúbrete las espaldas antes creando una copia de seguridad. Ahora ya puedes abrirlo con un editor y añadir al final del fichero la siguiente línea: **"bindc+DIK_GRAVE(console_showhide)"**
Guárdalo en el mismo directorio e inicia de nuevo el juego. Durante la partida, pulsa la tecla **[°]** para activar la consola y teclea **"sv_cheats 1"** para activar el modo de trucos. Ya está, por fin puedes añadir los correspondientes códigos y conseguir el modo dios, entre otras ventajas:

- **game_godmode 1:** Modo dios
- **suicide:** Suicidio
- **g_fly 1:** Modo vuelo
- **g_noclip 1:** Modo no clipping
- **map [nombre]:** Va al mapa [nombre]



La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

Gestión, organización, análisis, administración, táctica... estrategia. ¿Te parecen palabras aburridas? Pues entonces te has equivocado de sección, amigo, porque éste es el sancta-sanctorum de los estrategas y nosotros nos las gastamos así.

Nuevos frentes

Galaxias lejanas en Empire at War

» DESCARGAS » NUEVOS MODS



» *El universo de la "Guerra de las Galaxias"* se expande. Casi cada semana aparece un nuevo e interesante mod, que ofrece campañas y misiones alternativas o amplía algunas características del juego. Sobre todo lo que hemos visto te proponemos los siguientes:

- Realism v4.0 mejora el realismo en los parámetros que las batallas estén más equilibradas entre ambos bandos.
- Precise Ship Scaling v0.2 ajusta el tamaño de los escenarios y de las naves.
- Big Battles v.2 incrementa el número máximo de unidades en las batallas.

➔ Lo encontrarás en:
www.empireatwar.net/index.php
eaw.heavengames.com/downloads/

Estrategia online de última generación

» ACTUALIDAD » NUEVAS MODALIDADES MULTIJUGADOR » «WORLD IN CONFLICT»

Ya poco antes del E3, tuvimos ocasión de ver «World in Conflict» y en la feria nos hemos vuelto a quedar con muy buenas impresiones. El proyecto de Massive Entertaiment, los creadores de «Ground Control», se presenta con una innovadora modalidad multijugador online que nos anticipa apasionantes partidas en Internet. Veamos en qué consiste...

Eliges tu bando y la especialidad de tus tropas

«World in Conflict» nos planteará un pasado alternativo en el último período de la Guerra Fría: un conflicto de escala mundial. El proyecto tratará de ofrecer batallas a gran escala con enormes escenarios 3D y consistirá en avanzar a través de puntos de control repartidos por el mapa, que nos proporcionarán ventajas como ataques aéreos, tropas de refuerzo, ataques nucleares tácticos...

Hasta aquí nada nuevo, pero al comenzar, no tendrás que construir ni conseguir recursos, sino elegir unidades especializadas, gastando para ello cierta cantidad de puntos de aprovisionamiento. Algo que los aficionados a la acción conocerán de juegos como «Battlefield 2» o «Enemy Territory». Traducido al modo multiusuario online, este sistema permitirá que cada jugador asuma un papel distinto dentro de su ejército, al mando de los blindados o de la infantería, por ejemplo... Sin duda, la especialización, abre una nueva puerta a las partidas online en la estrategia de lo más prometedora.



▲ Imagina que eliges las unidades que quieres bajo tu mando y que formas parte de un ejército con otros comandantes humanos.

▲ Podrás especializarte en distintas tácticas según las unidades que elijas.

A trastear

Decora Tu Familia, pero antes prueba

» *Si eres un seguidor de «Los Sims»* seguro que sabes ya que acaba de salir el pack «Decora tu Familia», que reúne una ingente cantidad de accesorios muebles y ropa para tus sims. Bien, pues mientras te piensas si te merece o no la pena adquirlo, puedes ir trasteando un poco con el minijuego que te proponen la página oficial de los Sims. Incluye un montón de ejemplos del contenido disponible del pack para «Los Sims 2».

➔ Lo encontrarás en: thesims2.ea.com/games/index.php



▲ El minijuego de la página web, es una especie de catálogo con todo el contenido del pack «Decora tu Familia».

Táctica secreta

Academia de CivIV

» PRÁCTICO » GUÍA DE ESTRATEGIA EN CASTELLANO

» *Ya no hay excusas para los que dicen que la estrategia es complicada.* Los chicos de "Civadictos" han comenzado a colgar en su página, en el apartado de la Academia, las primeras guías de estrategia para «Civilization IV», dirigidas a todos los aficionados. La primera lección explica los primeros pasos en el juego y la segunda, más reciente, explica los fundamentos para las batallas entre jugadores online. Muy pronto, la tercera lección. ¿De qué irá esta vez?

➔ Lo encontrarás en: www.civadictos.com

¿Quieres participar?

■ Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. Axel Springer España, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Sigue jugando

Hearts of Iron II Doomsday llega

» ACTUALIDAD » EXPANSIÓN



» *Ya está aquí, «Doomsday», que a pesar de anunciarse como expansión* será independiente de «Heart of Iron II» para funcionar. La estrategia global de la serie se prolonga esta vez hasta el año 1.953, ofreciendo un universo paralelo basado en la Guerra Fría. Permitirá elegir entre 175 países en la campaña e incluirá un editor de escenarios.

Lo encontrarás en: www.paradoxplaza.com

¡Ponte al día!

en el DVD Micromanía

Más allá de la Tierra Media

» DESCARGAS » NUEVO PARCHE



» *Ya esta disponible para descargar el parche 1.03* de «ESDLA: Batalla por la Tierra Media II». Se han introducido arreglos para el modo multijugador y una larga lista de mejoras, aunque lo más llamativo son cinco nuevos mapas para el modo multijugador de escaramuza.

Lo encontrarás en: DVD de Micromanía 137 y en es.ea.com

CivAdictos.com ...tu dosis diaria de Civilization
ACADEMIA DESCARGAS FORO
Academia
¡Deja a todo el mundo impresionado con tus estrategias en Civilization IV!
Comparte tu sabiduría sobre Civilization IV con los demás e ingresa en nuestra academia de Civilólogos desafiando a los grandes doctores kramsib, Nessuh, astrologix o ydiiby entre otros!
Si quieres escribir sobre algún tema para la academia ponte en contacto con nosotros.

▲ Y si piensas que ya sabes todo lo que hay que saber sobre «CivIV», no te cortes y participa en la creación de la guía.

Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

Aventuras descargables. ¡Ya están aquí!

» ACTUALIDAD » LA DIVERSIÓN VIENE DE LA RED

Internet es el medio ideal para que compañías con pocos recursos puedan crear juegos por capítulos, fáciles de descargar, que proporcionan horas de diversión a bajo precio. ¿Quieres saber cuales son las que más están dando que hablar?

» *Agon:* Aventura clásica en primera persona. Cuenta las aventuras alrededor del mundo de un profesor del Museo Británico, a principios del siglo XX, dispuesto a desvelar los secretos de un misterioso artefacto. Ya están disponibles 3 de los 14 capítulos. El cuarto, cuyo título es «Lost Sword of Toledo», estará ambientado en España.
• **Descarga:** 180-300 MB • **Precio:** 9,80 $

MÁS INFORMACIÓN: www.agongame.com

» *Daemonica:* Original mezcla de aventura y rol, ambientada en la Inglaterra Medieval. Aquí investigas el asesinato de una joven mientras te enfrentas a vivos y muertos, y preparas pociones que te ayudarán a resolver los enigmas.
• **Descarga:** 418 MB • **Precio:** 29,99 $

MÁS INFORMACIÓN: www.daemonica.com

» *Bone 2: The Great Cow Race:* El segundo capítulo de la saga «Bone» es una aventura de fantasía medieval que recuerda a «Mundodisco». Más largo y desafiante que el anterior, narra las locuras de los tres primos Bone, dispuestos a amañar una carrera de vacas. Su creador es Dave Grossman, el mismo de «Day of the Tentacle». En la web está la demo, la banda sonora y un vídeo del primer capítulo.
• **Descarga:** 99 MB • **Precio:** 12,99 $

MÁS INFORMACIÓN: www.telltalegames.com/products/bone_act2

Juegos clásicos

Retrocompatibles
Nueva versión de DOSBox

» UTILIDADES » EMULADOR DE MS-DOS



» *Si te gusta jugar a los clásicos de toda la vida, –incluyendo por supuesto las aventuras–* seguramente habrás caído en la cuenta de que muchos no funcionan en Windows XP. Por suerte, puedes utilizar el programa «DOSBox», un emulador de MS-DOS que te permitirá jugar a los clásicos en los equipos más modernos. La última versión acaba de salir a la luz, con soporte para más juegos. No te los pierdas porque la lista incluye los mejores. Ahora, a ver dónde los guardaste...

Lo encontrarás en: //dosbox.sourceforge.net

Curiosidad

Another World, ¡Vuelve a tu PC!

» DESCARGAS » «REMAKE»



» *En 1.991 «Another World»,* una aventura futurista, se convirtió en leyenda al usar gráficos vectoriales para mostrar una perspectiva cinematográfica nunca vista. Ahora, quince años después su creador, Eric Chahi, ha creado una nueva versión con gráficos en alta resolución y fondos más detallados, paro manteniendo el encanto del original. Desde la web oficial puedes descargar la demo, que ocupa 23 MB.

Más información: www.anotherworld.fr/anotherworld_uk/index.htm

Síguele la pista

Se estrena página web
Runaway 2, a toda máquina

» JUEGOS ESPAÑOLES » EN DESARROLLO

» *Tras cinco largos años de desarrollo,* Péndulo Studios tiene casi a punto una de las aventuras más esperadas del año: «Runaway 2», que verá la luz en septiembre. Para dar a conocer el juego, acaban de estrenar la web oficial. De momento sólo contiene pantallas y un foro, aunque bastante activo. Además ya anuncian el contenido completo para las próximas semanas. A la espera de ver algo más sólido, las pantallas revelan que el juego mantendrá el estilo gráfico del original, a base de animaciones.

Lo encontrarás en: www.runaway-thegame.com



▲ Tras el éxito de la primera parte «Runaway 2» es una de las aventuras gráficas más esperadas por los aficionados al género.

Síguele la pista

Al día sobre HALO 2

» ACTUALIDAD » DESARROLLO DE «HALO 2»



» *Poco a poco se van dilucidando nuevos aspectos del desarrollo de «HALO 2».* Aún le queda mucho hasta que llegue Windows Vista. Aún así ya se conoce que la adaptación está siendo desarrollada por un nuevo estudio de Microsoft llamado TnT que reúne antiguos integrantes de proyectos como «Doom 2» o Might & Magic. Del editor de mapas, que ha sido confirmado para PC, se encargará otro equipo no especificado aún...

Acción 3D en sólo ¡¡96 KB!!

» DESCARGA » JUEGO EN FASE BETA



» *TheProdukkt es un grupo de desarrollo que tiene entre manos un sorprendente proyecto.* «Kkrieger» es un juego en fase beta que ocupa nada más que ¡¡96 KB!! Y no te creas, el juego, –sólo está el primer capítulo– no tiene mucho que envidiar la tecnología de juegos de renombre actuales. De momento tiene algunos "bugs" seguro que tienes curiosidad por ver cómo funciona. ¡Descárgatelo!

Lo encontrarás en: *kk.kema.at/files/kkrieger-beta.zip*

Acción

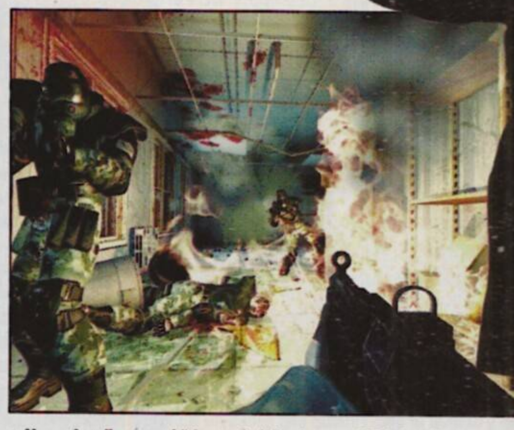
En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

¿Se abusa del "Bullet Time"?

» OPINIÓN » EL "TIEMPO BALA" SE PONE DE MODA

El control del tiempo en los juegos de acción se está convirtiendo en un recurso muy habitual. «Max Payne» lo empleó por primera vez y ahora cada vez son más los juegos que nos permiten emplear el "tiempo bala" para ralentizar la acción y conseguir una cierta ventaja. Es cierto que es un recurso espectacular y divertido, pero... ¿puede llegar a afectar la jugabilidad?

En «Max Payne», era de hecho, un elemento clave de su jugabilidad, pero tal vez también puede ir en contra de la misma. Algunos aficionados coinciden en que «F.E.A.R» se vuelve demasiado fácil cuando se emplea la ralentización del tiempo. Y lo que es peor: que te pierdes la excelente IA del juego. Otros aficionados señalan que ante la dificultad de algunos juegos es imprescindible y que aporta algo de táctica. El último juego que emplea este resurso es «TimeShift». La idea promete, pero ¿resultará afectada a la jugabilidad? ¿Tú que crees? ¿Eres partidario de estos "trucos" o prefieres la acción "clásica"? Envíanos tus opiniones a nuestro buzón en ***lacomunidad@axelsp.com***



▲ Hay quien dice que el "tiempo bala" sobra en «F.E.A.R.». ¿Serías tú capaz de renunciar a usarlo si te encuentras ante una escena así?



▲ Mientras aparecen más juegos con "tiempo bala" se prepa[ra] un interesante mod basado en el título pionero de esta fórmu[la]

Nueva vida para «Max Payne 2»

Seguímos con «Max Payne» y su c[a]racterístico "Bullet Time". «The 7th Se[r]pent» es una modificación total basa[da] en «Max Payne 2», que lleva en desarro[llo] desde 2.003. Sus creadores acaban [de] lanzar el primer capítulo.

La historia nos traslada a un futu[ro] próximo, donde la mega corpor[a]ción Serpent Industries trabaja pa[ra] crear el soldado definitivo. Vin[ce] Petero es el candidato, un sold[a]do que no recuerda sus orígenes [y] que pronto se ve envuelto en una l[u]cha sin cuartel. El primer capítulo incl[u]ye escenas cinemáticas de calidad, u[na] pegadiza banda sonora y, sobre tod[o] acción brutal contra poderosos en[e]migos y vehículos acorazados. To[do] ello sin olvidar el famoso "bull[et] time", que era tan necesario pa[ra] poder avanzar en el original.

MÁS INFORMACIÓN EN: ***www.7thserpent.com***

Manos a la obra

Herramientas para Call of Duty 2

en el DVD Micromanía

» ACTUALIDAD » HERRAMIENTAS

» *«Call of Duty 2» vuelve a estar de actualidad.* **Activision e Infinity Ward por fin nos ofrecen las herramientas de modificación para el mejor juego de acción bélica del momento. La comunidad de «Call of Duty 2» ya está lista para un montón de contenidos, con mapas, misiones e infinidad de mods.**

Lo encontrarás en: ***DVD de Micromanía 137***



¿Dejarán de ser gratuitos los mods?

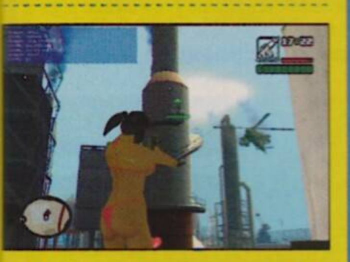
» ACTUALIDAD » MODIFICACIONES DE PAGO

» *Hasta ahora, no había que pagar para disfrutar de los mejores modificaciones,* pero algunos creadores independientes están pensando en obtener rentabilidad por ellos. Un ejemplo reciente es el espectacular «Garry's Mod». Sí, aún son casos aislados, pero viendo la complejidad de muchos de ellos, –que han pasado de ser simples curiosidades a juegos de calidad– es lógico que la tendencia es que conviertan en software de pago, aunque a precios bajos. Algo similar ha ocurrido con «Red Orchestra», que nació como un mod más y ha acabado siendo un juego comercial amparado por Steam ¿Serán una alternativa en el futuro?

Más munición

Deathmatch en GTA San Andreas

» ACTUALIDAD » MOD EN DESARROLLO



» *Desde hace unos meses podemos disfrutar en «GTA San Andreas»* de emocionantes carreras multijugador. Dentro de poco esta nueva posibilidad se completará mod que introducirá el modo Deathmatch. Sus creadores, los mismos que desarrollaron las carreras multijugador, están trabajando duramente para recrear los combates más duros en la ciudad de San Andreas.

Más información: ***www.mtasa.com***

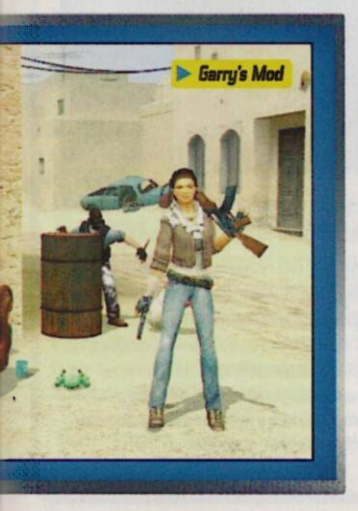
Call of duty 2 más estremecedor

» DESCARGA » MOD



» *«Call of Duty 2» ya es bastante estremecedor sin sangre...* Pero si piensas que es eso lo que le falta, pronto podrás descargarte el mod «Merciless2», que hace los combates más sangrientos, con más de 100 "skins" diferentes de daños... No es apto para menores, pero si no lo eres y quieres ver todo el horror de la guerra, pues ahí lo tienes...

Lo encontrarás en: ***www.mercilessmod.com***



Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

El precio de la globalización

» OPINIÓN » «NEVERWINTER NIGHTS II»

Todos los que soñaban con jugar una versión de «Neverwinter Nights» en un mundo persistente será mejor que se olviden. Fuentes oficiales han confirmado ya que no barajan esa posibilidad y que sería imposible mantener la calidad gráfica del juego tratado como un mundo masivo online. La verdad es que no les falta razón...



¿Nos ofrecen lo que queremos?

Esta vez no podemos reprochar nada, los chicos de Obsidian nunca se comprometieron a desarrollar una versión masiva online. El peso que el apartado gráfico está ganando en los juegos online ha hecho a este género más popular, pero también, muchas veces, afecta directamente a la jugabilidad. La dificultad de representar en el mundo a grandes grupos de jugadores simultáneos con calidad alta, –sin elevar los requisitos de hardware– lleva a buscar alternativas que, normalmente, recortan posibilidades para el combate, la aventura, la interacción con el entorno y los contenidos de rol.

Y es que, a estas alturas, no está claro el público a que se dirigen los nuevos títulos. Aunque a todos nos gusta que el entorno esté bien trabajado, que los detalles de nuestra indumentaria estén cuidados y que los efectos del nos dejen con la boca abierta, seguramente muchos roleros renunciaríamos a todo eso a cambio de contenidos más profundos, historias bien construidas y misiones que consistan en algo más que en matar bichos para conseguir un objeto. En definitiva, más rol... Eso que te hace sufrir cuando abandonas a tu personaje en un mundo lleno de peligros. ¿Tendrán esto claro las compañías?

¿Sabías que...

...«Warhammer Online» saldrá con una clasificación apta para adolescentes? Sus creadores aclaran en su web que, de todas formas, "éste no será un mundo feliz donde los unicornios disparan arco iris a osos gruñones. Será fiel a la visión del mundo de Games Workshop".

Lo encontrarás en: www.warhammeronline.com/spanish

¡A toda mecha!

Guild Wars

» *Acaba de salir su primera gran expansión, «Factions»,* pero los chicos de ArenaNet no paran, al contrario. Su idea es lanzar dos grandes ampliaciones del juego cada año, por lo que antes de navidad podríamos ver ya la tercera parte del juego que, según comentó recientemente Jeff Strain, –responsable del juego– llevaría en desarrollo desde noviembre. Además, se ha anunciado un nuevo servicio para verano que permitirá a los jugadores comprar slots adicionales de personajes. Por último, se han confirmado las fechas del campeonato del mundo, que se celebrará entre el 24 y el 27 de agosto en Leipzig (Alemania). Los clanes mejor situados competirán allí por más de 100.000 $ en premios. ¡De infarto!



Lo encontrarás en: ***es.guildwars.com***

Y además...

Jugando en la Web

» *No son comparables a los juegos* que recrean mundos persistentes en los que "vemos" a nuestro personaje. Sin embargo, cada vez son más los que se conectan a nuevos juegos online para competir. Son completamente gratuitos y muchos están traducidos al castellano. Si estás decidido a echarles un vistazo no dejes de visitar «OGame», uno de los de mayor éxito.



Lo encontrarás en: ***www.ogame.com.es, www.abbatia.net y www.civitis.com***

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

Campeonato mundial de R-Factor

COMUNIDAD » COMPETICIONES OFICIALES Y CAMPEONATOS ONLINE » «R-FACTOR»

Desde hace varios meses «R-Factor» ha cobrado protagonismo absoluto en esta comunidad. Lo que empezó como el proyecto de un simulador de carreras online se ha convertido en un fantástico juego de velociad, con un pilotaje exigente y reacciones físicas que parecen reales. Además, los gráficos y el sonido son excelentes. Así se ha hecho tan popular...

La competición

Hasta tal punto ha crecido la comunidad de «R-Factor» que ya se ha organizado el primer campeonato mundial llamado "Armaroli SimRacing World Cup". El sistema de competición es por equipos nacionales, con 22 países y 4 pilotos por equipo. Se trata de un campeonato de carácter profesional, con patrocinadores de primer nivel e importantes premios en metálico. Las carreras se celebrarán mensualmente los sábados con dos tandas puntuables. Debido a su carácter internacional, el campeonato está recibiendo una gran cobertura de medios, puesto que las carreras se transmitirán en directo por Internet y en algunos países como Brasil se ha dado a conocer por televisión. Ya hay un equipo español y nos hemos apuntado. Te iremos dando más detalles de nuestros progresos en la competición. ¿Tú no te apuntas?



MÁS INFORMACIÓN: www.asrwc.com y www.rfactor.net

No te pierdas...

¡Tramos imposibles!

Si eres aficionado a los de rallies **seguro que recuerdas «Rally Championship». Pues cuenta con un buen número de seguidores aún que lo han mantenido actualizado y que incluso organizan campeonatos online en esta página que os presentamos a continuación.**

Lo encontrarás en: www.activescore.com

A Rebufo

Más comunidad para el Most Wanted



Como se veía venir, no para de crecer la comunidad de «NFS: Most Wanted» y cada mes se crean nuevas páginas repletas de información, recursos, originales tuneos y desafíos para partidas multijugador. Un buen ejemplo es son las páginas web que te indicamos a continuación.

Lo encontrarás en: *nfsmw.eliteps3.com y www.nfspain.net*

Rol a tu medida

EA te invita a participar

COMUNIDAD » CONVOCATORIA



En la página de Electronic Arts se acaba de inaugurar un apartado dedicado a un nuevo juego de rol llamado por el momento Project Gray Company. El estudio de programación Redwood Shores está trabajando en él y quiere tu opinión acerca de cómo debería ser el juego. Para ello, puedes apuntarte a sus foros y proporcionarles tus ideas. Según comentan ya, los personajes del juego contarán con una increíble IA basada en la tecnología de «Los Sims 2» y una libertad de acción al nivel de la de «Oblivion».

Lo encontrarás en: *www.ea.com/official/projectgraycompany*

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

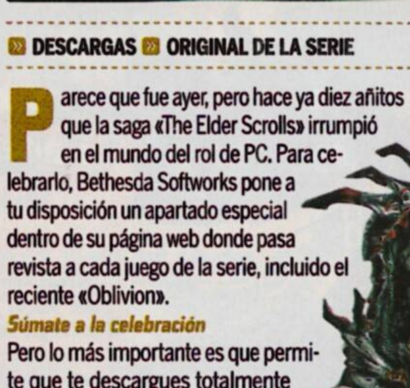
Diez años de «The Elder Scrolls»

DESCARGAS » ORIGINAL DE LA SERIE

Parece que fue ayer, pero hace ya diez añitos que la saga «The Elder Scrolls» irrumpió en el mundo del rol de PC. Para celebrarlo, Bethesda Softworks pone a tu disposición un apartado especial dentro de su página web donde pasa revista a cada juego de la serie, incluido el reciente «Oblivion».

Súmate a la celebración

Pero lo más importante es que permite que te descargues totalmente gratis el primer juego de la serie, «Arena». En la misma página encontrarás un vínculo para poder descargarte también un emulador de MSDos que permite que el juego funcione en los ordenadores modernos bajo el sistema operativo Windows XP. Verás que interesante y resulta comprobar cómo ha evolucionado la serie hasta «Oblivion». Para los que lo jugaron, ¡cuidado! Pueden ser víctimas de un ataque de nostalgia y estamos casi en verano.





MÁS INFORMACIÓN EN: *www.theelderscrolls.com/tenth_anniv/tenth_anniv.htm y www.theelderscrolls.com/tenth_anniv/enth_anniv.htm*

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo... ¿o es en un submarino, o en un tanque? ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

¡Llegan los tanques!

ACTUALIDAD » DOS NUEVOS SIMULADORES DE TANQUES

Estos días coinciden en su lanzamiento dos simuladores de carros de combate, uno de los ámbitos que menos títulos había generado en el género durante los últimos años, a pesar de su indudable interés. Para que no los pases por alto, no queremos perder ocasión para contarte de qué van en esta sección. Ambos tienen un nivel técnico sensacional.



Panzer Elite Action

De Normandía a los Balcanes

El primero de ellos, «Panzer Elite Action» está ambientado en la 2ª Guerra Mundial e incluye tres campañas, campañas con los aliados e incluye 15 tipos de tanques controlables. Su distribución está a cargo de Nobilis Ibérica.

El otro es «Iron Warriors T-72 Tank Commander» y te pondrá al mando de un carro de combate, –o de un escuadrón– en la Guerra de los Balcanes. Ha sido traducido y doblado al Castellano y ya está disponible bajo el sello de Virgin PLAY

MÁS INFORMACIÓN: *panzereliteaction.com y virginplay.es*



Iron Warriors T-72 Tank Commander

En la carlinga

Opencockpits



¿Te consideras un gran aficionado a la simulación? ¿Seguro? Es que... Verás, no dejamos de asombrarnos con lo entregados que pueden llegar a ser nuestros correligionarios en su pasión por los simuladores. La construcción de réplicas de cabinas reales es un buen ejemplo de ello. Alcanzan un nivel sorprendente, gracias a la dedicación y conocimientos de sus aficionados. ¿No te gustaría tener la cabina de un F-16 en tu habitación? Pues, tal vez puedas construirla... Para empezar, visita la comunidad de Opencockpits. Sus miembros realizan reproducciones casi idénticas a las reales. En la página web hay tutoriales y galerías de imágenes que merece la pena ver. Y si te enganchas con el tema y eres uno de los asistentes a próxima celebración de la Campus Party, podrás ver varias reproducciones allí mismo, del 24 al 30 de Julio.

Más información: *www.opencockpits.com*

Lo que dice el respetable

¡Que cante la afición!



El sitio «TuRinconTCM» es una de las mejores **páginas de aficionados y recursos en español de la saga «Total Club Manager». Recientemente han colgado el parche «Cánticos 1a División», que añade un archivo de audio con más de 70 cánticos reales de las aficiones que sonarán durante los partidos. ¡Anima a tus muchachos!**

Lo encontrarás en: *www.turincontcm.tk*

La prórroga

Apúntate a la NBA

Aprovechando el comentario del mod «Euroliga» para «NBA Live 06» **te recordamos que siguen celebrándose con gran éxito de participación partidos y competiciones en "TodoBasketOnline", el portal de la comunidad española de «NBA Live 06». Apúntate y te medirás con los mejores.**

Lo encontrarás en: *www.todobasketonline.com*

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es lo que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

Juega la Eurolíga

DESCARGAS » MOD «EUROLIGA» PARA «NBA LIVE 06»

Si eres un forofo del baloncesto seguro que además de ser un fan de la NBA no te pierdes ni un partido de los equipos españoles en la Euroliga. Bien, pues ahora, en base al entorno del simulador «NBA Live 06» acaba de salir un mod que permite jugar con los equipos europeos.

«Euroleague Mod» está compuesto por varios archivos fácilmente instalables y cuenta con las plantillas actualizadas de los 24 clubes que iniciaron la competición, sus correspondientes equipaciones deportivas, así como los rostros de los jugadores. Las habilidades de los jugadores estrellas se han trasladado con gran fidelidad. Por ejemplo, verás como Navarro suele encestar uno de sus clásicos tiros "bomba". La interfaz y el entorno visual también está adaptado a la Euroliga en los vídeos de presentación, menús, fondos, logotipos, nombres de las canchas, el balón oficial y hasta el aspecto de los árbitros.



¿Y se juega como en Europa?

Como el estilo de juego de la NBA es muy diferente al europeo, el parche también adapta el motor de simulación de «NBA Live 06» al baloncesto de la FIBA y hay más juego de equipo, defensas zonales, marcajes más férreos, e incluso mayor señalización de faltas personales. Pero si no te convence este estilo de juego, también es posible ajustar todos los parámetros de porcentajes de cada acción. ¡Y tú que creías que se te iba a acabar la diversión..!

MÁS INFORMACIÓN EN: *euroleague.nbalive.org*

Zona Micromanía

¿Quieres participar?

- Envíanos un e-mail con todo lo que te interesa a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A MICROMANÍA. C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.
- Entrarás en el sorteo de 10 camisetas exclusivas.

Más que en ningún otro sitio, aquí sí que es importante participar. Haremos que tu voz se oiga en La Comunidad y podrás contactar con otros jugadores. Éste es tu punto de encuentro.

Juego del mes



RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS

Elige tu juego favorito de entre los que aparecen en la sección Review en este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es

El clamor de los estrategas aún resuena entre las paredes de nuestra redacción, y es que están que desbordan entusiasmo por el brillante «Rise of Nations. Rise of Legends» que parece va a estar en uno de los tronos del género durante tiempo. Pero como siempre hay quienes tienen otros gustos no han faltado voces en desacuerdo, tanto quienes votaban por la acción de «Ghost Recon Advanced Warfighter» –llevan días desplazándose por la redacción empuñando escobas y utilizando las mesas como parapetos– como por el rol online de «Guild Wars: Factions».

Vuestras votaciones han nombrado como juego del mes pasado a «Tomb Raider Legend» coincidiendo con nosotros. Y es que parece ser que Lara Croft sigue teniendo tantos fans como el primer día...

El espontáneo

“Ahora que por fin tengo la edición coleccionista de «Commandos Strike Force», ya puedo dormir a pierna suelta...”

Enrique Pedraza (Vielha-Val D'Aran)

» ¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a lacomunidad@micromania.es

Hace 10 años

Impresionados por el «MDK» de Shiny



En el número 18 de la Tercera Época, estábamos tan sorprendidos por el juego que Dave Perry estaba preparando al frente de Shiny Entertainment, el extraordinario y original «MDK». Tan entusiasmados estábamos que le dedicamos con toda justicia nuestra portada, pero no era el único tema del mes. Teníamos algunas promesas de lo más espectaculares, como el «Unreal» del que esperábamos mucho guiados por el título que ya se había ganado: el mayor rival del hasta entonces imparable «Quake».

El megajuego del mes era toda una película interactiva, «Ripper», que encabezaba una larga serie de juegos comentados rematados con un inmejorable final: un suplemento especial sobre la feria E3 de Los Ángeles en el año 1996.



» *ME LLEVÓ SIETE HORAS PAS ME EL JUEGO* la última vez c lo jugué, pero habrá much diferencias sobre cuanto tie po lleve acabárselo a ca usuario.

Gave Newell, s «Half-Life 2: Episodi

» *MUCHA GENTE NO SABE «BROTHER IN ARMS»* esta en desarrollo incluso ant de que comenzásemos trabajar en la adaptación «HALO» para PC.

Randy Pitch presidente de Gearbox Softw

» *NO HEMOS USADO NADA «HITMAN: BLOOD MONEY»* anteriores juegos en términ de código, al menos en lo q respecta en temas de inte gencia artificial.

Rasmus Hojenga director de juegos de IO Interac

» *«DREAMFALL» ES LA AVENT RA CON MAYOR PRESUPUESTO* los últimos años. Pero so seguiremos haciendo ave turas si el juego es rentab A todos los fans que quer jugar a «Dreamfall» os sup co que lo compréis, y no descarguéis...

Jorgen Tharaldsen, productor del ju

» *«PARADISE» ESTÁ INSPIRA EN MI INFANCIA.* En Bélgica, a t dos los niños nos describían Congo Belga como una tie de fábulas, el verdadero par so. ¡Pero la realidad era m distinta!

Benoit Sokal, creador del ju

» *SIEMPRE HE SIDO DE LA OPINI* de que el "PvP" debería s voluntario, divertido, y disp nible para todo el mundo un juego online.

Gaute Godag Game Director de «Age of Cona

Humor Por Ventura y Nieto



MICROENCUESTA

¿Sobrevivirá el rol "offline"?

Con el acceso a Internet cada vez más extendido, rápido y económico y los nuevos juegos de rol online que consiguen reunir millones de suscriptores parece claro que el género avanza hacia los juegos online. Comunidades que comparten miles de personajes que reaccionan a tus acciones, en un mundo que cambia a medida que juegas y evoluciona constantemente... es tan sugerente que ¿Terminarán todos los aficionados jugando solo a títulos de rol online? ¿Serán las compañías las que dejen de desarrollar juegos que no se jueguen a través de internet? Por de pronto, parece que ambas modalidades coexisten felizmente y el tirón de títulos online como «World of Warcraft» no impide el lanzamiento de otros que arrasan en ventas y críticas positivas, como es el caso del reciente «Oblivion», pero ¿Qué es lo que piensas tú? Este mes te proponemos la siguiente pregunta:

» ¿Desaparecerán los juegos de rol que no sean multijugador y jugables mediante conexión a internet ?

1. Totalmente, ¿Quién querrá jugar contra personajes no humanos pudiendo hacerlo con y contra otros que sí lo son?
2. No desaparecerán del todo, pero cada vez serán menos.
3. Siempre habrá para todos los gustos, aún son muchos los que prefieren jugar sin cuotas, conexiones ni multijugador.

PlayManía

¡Entra en la nueva generación!



Todo sobre PS3: PlayManía te ofrece en primicia todos los detalles de la nueva consola Sony: su precio, la fecha de lanzamiento, los juegos... Además, te adelantan las novedades más impactantes para PS2 y PSP presentadas en el E3, la feria de videojuegos más importante del mundo.

¡Vuelve la Alonsomanía! Si quieres ser el primero en saberlo todo sobre el nuevo «Formula One 06», no te pierdas su avance especial, con las primeras imágenes de las versiones para PS2 y PSP.

5.000 trucos. PlayManía te ofrece 36 páginas rebosantes de trucos para PS2 y PSP. ¡No te quedes atascado!

Guías coleccionables. Y si quieres sacarle todo el partido a «Dragon Quest», no te pierdas la guía completa, en un formato especial que podrás guardar en la caja de tu juego.

PlayMania 89 ya a la venta por 2,99 €.



HobbyConsolas

¡Todas las novedades del E3!



Súper-reportaje E3. Conoce todas las novedades de la feria: las consolas PlayStation 3 y Wii, los próximos juegazos de Xbox 360 yde las portátiles... ¡El futuro ya está aquí!

Fórmula One 2006. ¿Eres fan de Fernando Alonso? Entonces te interesa este avance del juego oficial del campeonato de F-1, que se acerca a PS2 y PSP.

El Código Da Vinci. No te pierdas el completo análisis del enigmático juego.

Hobby Consolas 177, a la venta el 26 de mayo por sólo 2,99 €.



Computer Hoy Juegos

«Guild Wars Factions», el mejor rol online

Las novedades más espectaculares. El universo online de «Guild Wars Factions» expande sus tentáculos con nuevas profesiones, razas y escenarios realmente increíbles.



Test. 24 ordenadores y 48 pruebas de rendimiento a los mejores juegos del momento: «Rise of Legends», «SpellForce 2», «El Código Da Vinci», «Desperados 2»...

Juego de regalo. Disfruta de la mejor estrategia, Europea: «Knights & Merchants».

A la venta el 2 de Junio.



Nintendo Acción

Descubre la nueva consola Wii

Nintendo presenta Wii en el E3. La nueva consola ha sido protagonista de la feria y Nintendo Acción te da toda la información... ¡YA!

Guía completa de Resident Evil DS. Cárgate a los zombis con esta guía que incluye mapas exclusivos de todas las zonas del juego.

Póster Pokémon. El mapa completo de la zona Noreste de Hoenn.



Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

ACCIÓN

Commandos Strike Force
Más misiones



Me ha parecido un juego estupendo pero en un par de días lo he completado. ¡Sólo catorce misiones! ¿Sabéis de algún sitio web desde donde pueda descargarse más niveles y contenido extra? ■ David Cruz

«Comandos Strike Force» es un gran juego, pero es cierto que se hace muy corto si te pones con él a saco. Y además, por ahora tampoco permite añadirle contenido extra. A la espera que los chicos de Pyro Studios se decidan a ofrecer un editor de mapas o algo así, la única forma de seguir disfrutando de «Strike Force» es subir el nivel de dificultad... Eso, y el modo multijugador, claro. No lo has agotado aún, ¿no? Hay muchos "commandos" en la Red...

AVENTURA

El Padrino
Los coches

Jugando a «El Padrino», cada vez que subimos a un coche, resulta que luego no podemos bajar. ¿Es un fallo? ¿Hay alguna solución? ■ Iago Rivera

EA confirma que eso ocurre cuando el fichero de arranque del juego ha sido modificado, bien porque se trata de una versión pirata, o porque se ha aplicado una modificación no oficial. Desinstálalo y vuélvelo a instalar sin ningún mod, para que funcione correctamente.



DEPORTIVOS

FIFA06
Saca la pizarra

¿Podéis decirme si existe alguna guía online para la dirección del equipo en el modo entrenador? ■ Diego Jiménez

Tienes una estupenda guía online interactiva en la dirección: ***fifa06.ea.com/strategy_guide/player.htm***. Encontrarás consejos generales, los controles avanzados, tácticas de ataque y defensa con esquemas, etc. Vamos, todo lo que hace falta para ganarlo todo esta temporada.

ESTRATEGIA

Los Sims 2
¿Bajará de precio?



¿Sabéis si ha salido alguna reedición de «Los Sims 2»? Y si no, ¿va a salir? Esperaría si baja a 30 €. ■ Rafael García

De momento sigue manteniendo su precio de salida: 59,95 €. Pero hay un pack con el juego y la tercera expansión, «Abren Negocios», que cuesta 69,95 €, con lo que te ahorras 20 €. Y, por ahora, eso es todo.

MUNDOS PERSISTENTES

Dungeons and Dragons Online

De los juegos online que van a salir ahora, ¿sabéis si alguno estará libre de cuotas mensuales? Soy un gran fan del Señor de los Anillos y de D&D y sería una faena que sus versiones online para PC exigieran una cuota. ■ Mario "The Hench"



Es de suponer que será necesario el pago de una cuota mensual para «Lord Of The Rings Online». En «D&D Online» la cuota es de 12,99 €. De todas formas, la segunda parte de Guild Wars, «Factions», sigue apostando por la fórmula de eliminar los pa[gos] mensuales, esperemos qu[e el] resto de compañías se anim[en].

¡No quiero perdérmelo!



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Cómo jugar el Mundial

Sí, sí. Ya sé que ha salido el juego del Mundial de Alemania 2006 pero está basado en «FIFA 06» y a mí me gusta más «Pro Evolution Soccer 5». ¿Sabéis si existen algún mod que actualice con las selecciones y el calendario de los partidos? ■ Santiago Fernández

Visita la página ***www.pesoccerworld.com***. Está en castellano y en ella encontrarás parches que actualizan la base de datos de las selecciones. También hay mods del mundial en desarrollo para «Pro Evolution Soccer 5»... Aún así, ¿porqué no le echas un vistazo a la demo de «Mundial de Alemania 2.006» que llevamos en el DVD?

¿Sobrenatural?

F.E.A.R.
Mi PC no detecta el disco

Tengo un grave problema con «F.E.A.R» y es que, al cargarlo me da el siguiente mensaje: "el disco original no puede ser encontrado o autentificado". Vamos, que no arranca. He probado de todo, incluso a desinstalarlo e instalarlo muchas veces pero nada. No me sucede con otros juegos. Por si sirve de algo, acabo de comprarme una grabadora LG. ¿Se os ocurre qué puede pasarle a mi copia original de «F.E.A.R»? ■ Eduardo Sayalero

Te estás encontrando con un problema habitual en muchos juegos lanzados últimamente. Se trata del sistema de protección anticopia, que no se lleva demasiado bien con programas de emulación virtual de unidades. Basta con desinstalar software como «Clone DVD», «Alcohol 120%» o «Virtual Daemon». Ya verás como tu copia de «F.E.A.R» no te vuelve a dar sustos... Vamos, de esa clase, no.

VELOCIDAD

TOCA Race Driver
Todos los coches

¿Existe alguna forma de ju[gar] con cualquier coche en el circ[uito] que yo elija? ■ Javier Santos

Sí, necesitas una utilidad de [...]ción para «TOCA Race Drive[r]» llamada «iRipper». La tienes [en] ***toca.game-editing.net/***. Si q[uie]res instrucciones para usa[rla] visita ***webdesignbelgique.c[...] chris/tuto_tracks_eng.php***

Si tienes alguna duda, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Axel Springer España Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.



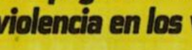
2000 BIENVENIDOS AL NUEVO MILENIO

Con los gráficos en 3D consolidados, los diseñadores se animan a experimentar en todos los géneros, renovando ideas y dejando para el recuerdo un buen puñado de clásicos.

Durante unos años tras la llegada de los chips 3D, muchos juegos prometedores se quedaron un poco a medias, porque programadores aún tardaron en exprimir su potencial. Pero en 2000 ya han aprendido a usarlos, no para mejorar los gráficos, sino para mejorar la jugabilidad.

Los aficionados a la estrategia fueron los más sorprendidos. Títulos como «Ground Control» de Massive, «Sacrifice» de Shiny o «Theme Park World» de Bullfrog colocaban al jugador en el centro de la acción, permitiéndonos controlar y combatir con multitud de unidades en tiempo real mientras explorábamos los escenarios... O probar las atracciones de feria que acabábamos de construir. En una línea más clásica, «Command & Conquer: Red Alert 2» demostraba que las viejas costumbres podían convivir con las nuevas propuestas. ▶▶

Juegos inolvidables



Fenómenos sociales

LOS SIMS Y POKÉMON

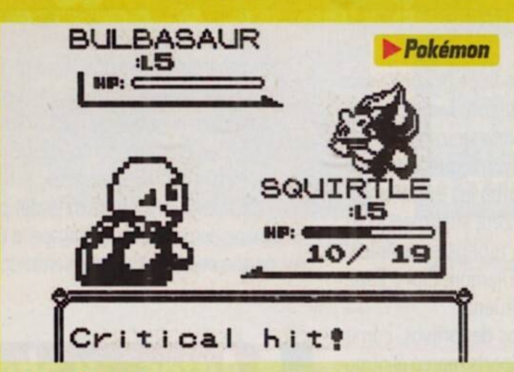
Se apoyaron en valores como la familia o la amistad y rompieron con el tópico de la violencia en los videojuegos consiguiendo gran éxito. Aún hoy siguen en lo más alto.

LOS SIMS

2000 · Maxis · PC, Mac

IGNORANDO MODAS Y TENDENCIAS, WILL WRIGHT SIEMPRE HA CREADO LOS JUEGOS QUE A ÉL LE PARECÍAN DIVERTIDOS, consiguiendo que el universo de los videojuegos se adapte a sus gustos, y no al revés. Puro genio. Tras el éxito de «Sim City», cuando llegó el juego «Los Sims», pronto se convirtió el más vendido de la Historia, con un gancho tan inocente como retar al jugador a construir una casa y ayudar a la familia que vive en ella. Tenías que buscarles trabajo, forjar sus amistades, sus amores. Costó un poco asimilarlos al principio, pero no tardaron en ser reconocidos como una obra maestra.


Los Sims



Pokémon

POKÉMON

1996 · Nintendo · Gameboy, Gameboy Advance

AUNQUE LLEGÓ CON VARIOS AÑOS DE RETRASO A OCCIDENTE, ENSEGUIDA ARRASÓ EN LAS LISTAS DE VENTAS gracias a su irresistible combinación de rol, coleccionismo y combates tácticos. En el papel de un entrenador de Pokémon, entrañables criaturas con poderes, el jugador debía explorar bosques y ciudades para encontrar cuantos más pokémon mejor, indispensables para vencer a otros entrenadores. Tenía ingredientes de juegos de toda la vida, como las canicas o los cromos... La existencia de pokémon escurridizos y la posibilidad de intercambiar criaturas entre jugadores elevaba la jugabilidad hasta el infinito.

CURIOSIDADES

El mentalista Uri Geller, famoso por doblar cucharas en televisión, amenazó con demandar a Nintendo por 100 millones de dólares, porque un pokémon se llamaba Kadabra, "Geller Malvado" en japonés. No prosperó...



El mundo real se refleja en el virtual: tras el intento de asesinato de José Ramón Recalde, por parte de ETA, los jugadores de «La Prisión» se concentraron en la iglesia virtual, para mostrar su repulsa al terrorismo.



La polémica saltó cuando el emulador comercial «Bleem» permitió jugar a los juegos de PlayStation en PC. Sony perdió varios juicios pero la iniciativa se quedó en nada debido a los pocos juegos que emulaba.



El siempre inquieto cantante David Bowie apareció como uno de los personajes secundarios en el juego «The Nomad Soul», pero no estaba sólo: lo acompañaba su mujer, la famosa modelo, Imán.

La nueva moda

JUEGOS DEMONÍACOS

El terror llama a tu puerta

«Alone in the Dark» y «Resident Evil» subieron el telón, pero pronto fueron acompañados por una avalancha de juegos espeluznantes.

EMPUJADOS POR EL CINE DE TERROR, que resurge con fuerza a finales de los noventa, los juegos inspirados en vampiros, maldiciones y demonios se multiplican. En 2000, dos aventuras dieron mucho que hablar: «Devil Inside», un macabro "reality show" en el que los concursantes tenían que sobrevivir pernoctando en una mansión, y «Nocturne», una historia paranormal en la que una organización secreta perseguía a criaturas como vampiros y hombres-lobo.

EL ROL MARCÓ LA PAUTA a seguir con clasicazos como «Diablo II» de Blizzard, un impactante éxito en Internet. También contribuyó «Planescape: Torment», un juego para el que había que tener cierta falta de escrúpulos ya que podíamos someter a su protagonista, –nuestro personaje– a toda clase de visicitudes con su cuerpo y órganos vitales para obtener ventajas. Por último, en «Vampiro: La Mascarada - Redemption» aprendimos a vivir como un vampiro.

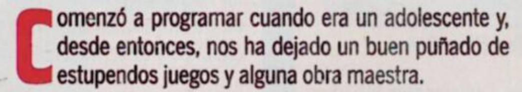






PIONEROS

DAVID PERRY



El dandy de los videojuegos

Comenzó a programar cuando era un adolescente y, desde entonces, nos ha dejado un buen puñado de estupendos juegos y alguna obra maestra.

- NACIÓ EN IRLANDA EN 1967 y con tan sólo 14 años ganó sus primeras 450 libras publicando un juego en una revista. Con 17 años comenzó a crear juegos profesionales para el Spectrum y el Amiga: «Las Tortugas Ninja» y «The Terminator». En 1991 creó para Virgin dos clásicos: «Cool Spot» (1993) y «Aladdin» (1994).
- EN 1993 FUNDA SHINY ENTERTAINMENT y se estrena con «Earthworm Jim», el gusano más carismático de los videojuegos, que dio lugar a comics, muñecos de acción y hasta una serie de dibujos en los que la voz de Jim la ponía Homer Simpson (Dan Castellaneta).
- CON MDK (1997), desternillante juego de acción, demuestra que también domina las 3D. 2000 es un año especialmente prolífico para David Perry, que nos deleitó con «Messiah» y «Sacrifice», revolucionarios. Sus últimas creaciones son «Enter the Matrix» (2003) y «The Matrix: Path of Neo» (2005).


Earthworm Jim


MDK


Enter the Matrix

¿Sabías que...



...en el año 2000, el Deportivo de La Coruña fue patrocinado por la consola Dreamcast, que también apoyó varios torneos infantiles?

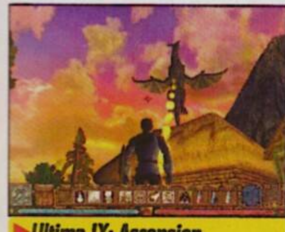
▶▶ El mundo de la acción sufrió una evolución similar. El genial «Evolva» de Computer Artworks o clásicos como «Messiah» de Shiny y «Giants: Citizen Kabuto» de Planetmoon, se atrevieron a desmarcarse de la perspectiva en primera persona para mostrarnos a protagonistas impactantes acordes con los mundos que habitaban. Más tradicional y en primera persa teníamos «Soldier of Fortune», en el que hacíamos de mercenario.



▶ Giants. Citizen Kabuto.

EL ROL EN PLENA FORMA

Los aficionados al rol celebraron el regreso de dos sagas míticas, con «Might & Magic VII» y «Ultima IX Ascension», que no pudieron eclipsar a los nuevos reyes del género, «Icewind Dale» y «Baldur's Gate II», ambos de Bioware. También brillaron «Diablo II» y «Deus EX».



▶ Ultima IX: Ascension.

El cuarto género en plena forma es el de la simulación. En tierra, «Colin McRae 2.0» de Codemasters pone de moda los juegos de rallies, mientras «Links 2001» hace lo propio con el golf. Sobre las nubes brillaron «Combat Flight Simulator 2» de Microsoft, «Flanker 2.0» y «B-17 Flying Fortress».

SIN SORPRESAS

Entre las aventuras y los juegos deportivos hay menos cambios. Las mejores aventuras del año fueron «La Fuga de Monkey Island», y «The Longest Journey» de Funcom, una sorpresa llegada de Noruega con un excelente guión. También gustó «Thief II», protagonizado sigiloso ladrón medieval. Los más nostálgicos recordarán las entrañables aventuras de Zeta Multimedia basadas en los tebeos españoles: Mortadelo y Filemón, Zipi y Zape y El Capitán Trueno.

En los juegos deportivos, como siempre, EA Sports marcó el ritmo con sus «FIFA 2001», «NBA Live 2000» y, como novedad, el simulador de motos «Superbike 2001», y de Fórmula 1, «F1 2000».

EL CANTO DEL CISNE

Terminamos el recorrido rindiendo homenaje a dos mitos de los videojuegos, a punto de desaparecer. La compañía española Dinamic vive su año más prolífico con una gran cantidad de lanzamientos. Destacaron «Resurrection», acción medieval; «Live! Boxing», juego de boxeo; «PC Atletismo 2000», «PC Fútbol 2001», y el primer juego de rol online realizado en España, «La Prisión», que acaba de ser resucitado en 2006.



▶ Crazy Taxi (Dreamcast)

Un destino similar sufrirá la consola Dreamcast, aunque antes de ser debancada por PlayStation 2 nos dejó algunas obras maestras: «Virtua Tennis», «Crazy Taxi», «F355 Challenge», genial simulador, «Metropolis Streer Racer», espectacular juego de coches donde se premiaba la buena conducción, «Jet Set Radio», original arcade de patinaje, «Ecco the Dolphin» y «Shenmue», dos geniales aventuras, y «Chu Chu Rocket!», el primer juego online de la historia para consolas. Juegos adelantados a su tiempo que convirtieron en mito a una máquina injustamente olvidada. Algo demasiado habitual en el mundo de los videojuegos... ■ J.A.P.

El Retro-TOP

LIBERTAD DE ACCIÓN

2000 · Tú decides cómo juegas

Debido a las limitaciones de memoria de los primeros ordenadores y consolas, los aficionados estábamos acostumbrados a deambular por mundos encorsetados en los que sólo podíamos hacer lo que los programadores nos dejaban. Pero los nuevos ordenadores y consolas entregan a los jugadores el poder de decidir lo que quieren hacer, en clásicos como «Los Sims», «Shenmue» o el genial «Sacrifice».

Tampoco nos olvidamos del primer juego online de consola, que rompe la última barrera que separa estas máquinas con el PC.

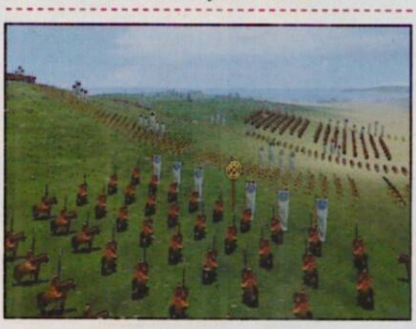


▲ LOS SIMS. PC, MAC. Construir una casa y cuidar a una familia. Aún hoy, sigue siendo divertido y vendiendo.

Antes... y ahora

SHOGUN TOTAL WAR VS ROME TOTAL WAR

The Creative Assembly · 2000 · PC



LA POTENCIA DE LAS NUEVAS TARJETAS 3D y el aumento de memoria dio un empujón a la estrategia táctica, permitiéndonos controlar en tiempo real, ejércitos con cientos de unidades divididos en batallones, a los que tienes que dar órdenes independientes. «Shogun: Total War» fue el pionero de esta vertiente. Además añadió un segundo modo de juego de estrategia clásica por turnos en un mapa en donde creas los ejércitos y defiendes tus territorios.

¿QUÉ LE FALTABA?
Los soldados eran sprites con muy poco detalle, el terreno apenas influía y no tenía multijugador.

The Creative Assembly · 2004 · PC

EL ÚLTIMO CAPÍTULO DE LA SAGA INCORPOR[A] INFINIDAD DE MEJORAS, a todos los niveles. L[a] esencia de juego y la jugabilidad es similar, pe[ro] mucho más realista y divertida. Los soldado[s] están muy detallados, lo que da lugar a batalla[s] espectaculares. Hay muchos más tipos de tropa[s] –incluyendo elefantes y catapultas–, combate[s] en ciudades, control de generales que puede[n] realizar tareas automáticas, mayores posibilida[des] en el mapa táctico, y modos multijugador.

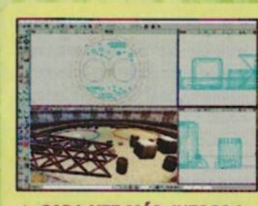


¿QUÉ ECHAMOS DE MENOS?
Asombrar a los amigos con nuestro ejército de miles d[e] soldados. ¡Ahora los tienen muchos juegos!

Hechos para recordar...

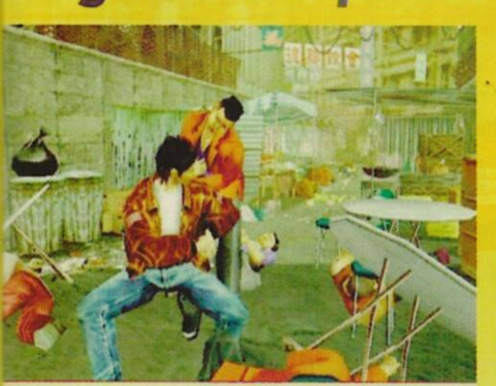
¿PASADO O PRESENTE?

PARECE QUE FUE AYER CUANDO JUGAMOS NUESTRA PRIMERA PARTIDA ONLINE. También, cuando contratamos la tarifa plana, creamos nuestro primer mapa para «Quake III: Arena», grabamos nuestro primer DVD-R o cuando usamos nuestro primer ratón óptico e inalámbrico. Son cosas que, aunque hoy siguen estando ahí, ya se hacían hace seis años. Quizá las cosas no han cambiado tanto a lo largo de estos años... ¿O tal vez sí?



▲ CADA VEZ MÁS JUEGOS incluyen editores de niveles para crear tus propios mapas, así que en Micromanía dedicamos una sección entera, Taller de Juegos, a enseñar a utilizarlos.

Juegas como quieres



▲ SHENMUE. DREAMCAST. Una aventura de acción adelantada a su tiempo con una asombrosa ambientación.



▲ SACRIFICE. PC. Revolucionó la estrategia con su concepto de mundo explorable y cientos de unidades de pantalla.



▲ CHUCHU ROCKET! DREAMCAST, GAMEBOY ADVANCE. El primer juego online para consola derrochaba adicción y simpatía.

La polémica

SONY PLAYSTATION 2

Su estreno en España estuvo marcado por no pocos problemas pero pronto se convirtió en la consola más vendida de su generación.

» EN NOVIEMBRE DE 2000 SE PUSO A LA VENTA PlayStation 2. Sony utilizó un sistema de reserva que resultó insuficiente y durante meses el mercado estuvo desbastecido. Además, la máquina tenía problemas de compatibilidad con muchas películas DVD, las conversiones PAL no incluían soporte de 60 Hz y los primeros juegos no eran nada del otro mundo. Pero su compatibilidad con los juegos de PlayStation le proporcionó un éxito inmediato.

» LA PS2 estaba equipada con una CPU "Emotion Engine" de 128 bits a 300 MHz, varios coprocesadores, 32 MB de memoria Rambus DRAM y 4 MB de memoria. También disponía de soporte de sonido DD 5.1 y DTS, aunque requería un descodificador externo.

» SUS PRIMEROS JUEGOS no aprovechaban la potencia de la máquina, aunque sobresale algún título interesante como «Ridge Racer V» de Namco, un juego de coches, y «Tekken Tag Tournament», un arcade de lucha. Luego, sí llegarían grandes juegos.





► LOS JUGADORES APOSTARON por ella desde el principio, confiando en su potencial, pero los programadores, tuvieron que adaptarse a las dificultades del desarrollo de la peculiar máquina.

Y ADEMÁS EN... 2000

» **Con el estreno del chip Radeon 256,** ATI entra en competencia directa con las tarjetas GeForce de Nvidia. Este primer modelo funcionaba a 350 MHz y se montaba en tarjetas equipadas con 64 MB en adelante de memoria DDR SDRA. Todo un cañón de aquel momento.

» **El Pentium 4 fue un salto evolutivo en las CPUs de Intel,** que no se producía desde 1.995. Equipado con las tecnologías NetBurst e Hyper Pipelined, los primeros modelos tenían un bus frontal a 400 MHz y su velocidad de ciclo reloj era de 1,4 GHz.

» **Las películas en DVD pusieron dieron lugar al sonido 5.1.** Poco a poco se fue haciendo popular en los juegos de PC y consola. El estándar de DirectX 8, presentado este año, incluía soporte DirecSound3D para reproducir sonido multicanal. Los juegos irían incorporando poco a poco el sonido 3D.





▲ LOS JUEGOS MULTIJUGADOR ESTÁN DE MODA. Por toda España se diseminan locales de juegos en red, como los populares salas Confederación, y a través de Internet en MSNConfederación.



▲ TERRA, ARRAKIS Y ERESMAS fueron las primeras compañías en ofrecer tarifa plana "parcial", de 8 de la tarde a 8 de la mañana mas fines de semana por 3.000 pesetas al mes, unos 18 €.



◄ LOS RATONES SE MODERNIZAN: Microsoft elimina el cable, utilizando un sistema de radiofrecuencia en sus modelos Cordless. También se mejora la precisión sustituyendo la tradicional rueda por tecnología óptica, más limpia y también más fiable.



▲ LAS GRABADORAS DE DVD, con capacidad para grabar CDs y DVDs en formato R y RW, comienzan a ser instaladas en todos los PCs, eliminando los problemas de almacenamiento.

Lo más nuevo

Aquí te presentamos el hardware más interesante para mejorar tu PC, las últimas novedades en periféricos para juegos y también, por qué no, los gadgets más curiosos y útiles para que estés al día.

Creative Fatal1ty 1010

Tu arma definitiva

RATÓN ÓPTICO GAMA ALTA **Precio: 47 €** **Más información: Creative** ***//es.europe.creative.com/***

Seguro que recuerdas unas cuantas veces en las que has fallado un disparo o te han eliminado porque el ratón no ha te respondido como esperabas en un momento crítico. Y es que, cuando tienes que esquivar disparos mientras apuntas y abres fuego, necesitas un "arma" precisa y fiable. Bien, pues si no quieres que tu habilidad en los juegos de acción en primera persona se vea limitada, el **Creative Fatal1ty 1010** es la solución. Para diseñar este ratón óptico, Creative ha recurrido a la experiencia de **Johnathan "Fatal1ty" Wendel**, probablemente el mejor jugador profesional de juegos de acción en primera persona y con sus consejos y lo último en tecnología han querido desarrollar un ratón **definitivo para jugadores.**

Su diseño, aparte de presentar una imagen agresiva, está pensado **para que tus dedos se acoplen** perfectamente a su superficie. Así, mientras que la sujeción resulta cómoda durante horas, la pulsación de sus **tres botones frontales, la rueda y el botón lateral** se realiza de forma instintiva, –casi sin mover un músculo– y con una **respuesta inmediata** de la acción programable a cada control. Además, el **sistema de modulación de peso "G-Weight"** permite ajustar el peso del ratón a tus preferencias, mediante una serie de pesas intercambiables de 3.5, 11 y 26 gramos que se acoplan en el centro del ratón.

La velocidad y precisión de movimiento es altísima gracias a la tecnología "HD-Optix" con un sensor **óptico de 1.600 ppp** que alcanza una impresionante resolución de 5,8 megapíxeles. Junto al procesador integrado de 16 bits **su respuesta es cuatro veces superior a la de un ratón óptico estándar** y es sensible a aceleraciones de hasta 15G. Cuando no estés en un juego de acción y quieras disminuir la sensibilidad para **adaptar el control de otras aplicaciones**, el botón "RapidRes" permite cambiar entre las resoluciones de 400, 800 y 1600 ppp.



La base de teflón garantiza un desplazamiento perfecto sobre cualquier superficie con la aceleración 3

LAS CLAVES
- Ratón óptico diseñado para juegos de acción.
- Extraordinaria velocidad y precisión.
- Resolución intercambiable.
- Ergonomía insuperable con pesos ajustables.
- Conector USB 2.0 chapado en oro y cable antioxidación.

INTERÉS

Asus LCD PW191

Míralo como quieras

MONITOR TFT **Precio: 469 €** **Más información: ASUS** ***//es.asus.com/***

Si estas pensando en un monitor LCD por cuestiones de **espacio y diseño** este modelo de 19 pulgadas de Asus añade otra cualidad, la **flexibilidad**. ¿Que cómo? Pues permitiéndote ajustar la altura, la inclinación y hasta girar la pantalla par ponerla en vertical, ideal por ejemplo **para fotos y páginas web.** En horizontal, ofrece un **formato panorámico** 16/10 para películas y juegos. La calidad visual es excelente gracias a la tecnología **"Splendid"** que ajusta el brillo, contraste, color y nitidez según el **modo de visualización** seleccionada entre juegos, nocturno, películas, etc. Es idóneo para juegos de acción o velocidad gracias a su tiempo de **respuesta de sólo 8 ms** y a su conector DVI.



El pie en aluminio y el acabado en negro mate eleva su diseño a la categoría de arte.

LAS CLAVES
- Formato panorámico 16/10 en 19".
- Garantía de cero píxeles defectuosos.
- Optimización de la imagen modos para juegos o películas.

INTERÉS

WinTV NOVA T

No te pierdas el mundial

Sintonizador TDT **Precio: 64 €**
Más información: Hauppauge ***www.hauppauge.fr/Spain***

El mundial de fútbol de Alemania 2006 está a las puertas y si quieres ver los mejores partidos con tu portátil o en el PC, nada mejor que este **stick USB**. Una maravilla de la minituarización puesto que en sólo 8 cm integra todo un **sintonizador de Televisión Digital Terrestre TDT**, tecnología que está ya totalmente popularizada. Integra una antena especialmente diseñada para la recepción de la señal digital. Por lo tanto, podrás ver las emisiones de televisión con **calidad digital de audio y vídeo**. Pero además, también podrás capturar vídeo en **MPEG-2 a tu disco duro** para luego crear un DVD. Otra función que realiza es la recepción de las emisiones de **radio digital DVB-T** y de teletexto digital.



Aunque dispone de antena integrada, también puedes conectar una antena exterior de tejado.

LAS CLAVES
- Sintonizador TDT con antena integrada.
- Función de captura y edición en DVD.
- Recepción de radio digital DVB-T.
- Instalación inmediata.

INTERÉS

Asus GeForce EN7900GT Top

Entra en los entornos de alta definición

➲ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA** ➲ **Precio:** 369 € ➲ **Más información:** ASUS ➲ *//es.asus.com/*

No es fácil dar con una tarjeta gráfica que ofrezca un precio ajustado y altas prestaciones. Bien, pues este modelo de ASUS te permite disfrutar de una tarjeta gráfica PCI Express de gama alta con lo último en aceleración 3D, la GPU GeForce 7900GT y 256 MB de memoria gráfica GDDR3. Su potencia es más que suficiente para configurar al máximo los juegos de última generación. Hay también una versión más asequible.

En la **versión Top**, que es la que nos ocupa, el procesador gráfico cuenta con 24 unidades para el procesamiento de sombreados de píxeles, 8 unidades para procesar el sombreado de vértices y 16 motores de rasterización. Si tales prestaciones, no te dicen gran cosa, te diremos que es **capaz de doblar el rendimiento** del modelo de gama media, **la GeForce 7600GT**. Impresionante, ¿no? De ahí viene, precisamente, que su relación precio/prestaciones resulte tan llamativa. Si algún día se queda corta pues instalas otra en paralelo, –gracias al modo **SLI**– sin olvidar que está preparada para Windows Vista. Y, por supuesto, está a la vanguardia de la tecnología, con el soporte de los últimos efectos 3D con "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c, renderizado de alto rango dinámico HDR y vídeo de alta definición HD. ■

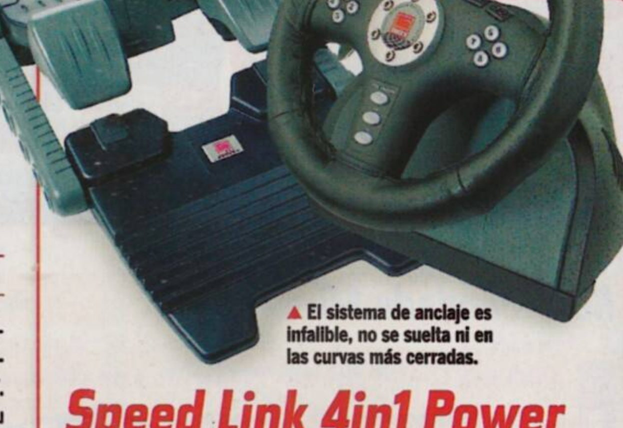
▲ En el pack de la tarjeta viene el juego completo «Peter Jackson's King Kong» para demostrar sus altas prestaciones 3D.



LAS CLAVES

- Prestaciones 3D que doblan al modelo de gama media GeForce 7600GT.
- Versión Top, con GPU a 520 MHz y memoria GDDR3 a 1.44 GHz.
- Soporte de "Shader Model 3.0" de DirectX9.0c.
- Precio ajustado.

INTERÉS



▲ El sistema de anclaje es infalible, no se suelta ni en las curvas más cerradas.

Speed Link 4in1 Power Feedback Leather

Para pilotos y conductores de verdad

➲ **VOLANTE Y PEDALES DE GAMA MEDIA** ➲ **Precio:** 84,90 €
➲ **Más información:** 4frags ➲ *www.4frags.com*

Un conjunto de volante y pedales que establece un nuevo récord de **compatibilidad**: válido en PC, PS2, Xbox y Gamecube. Y si antepones la calidad a todo lo demás te va a convencer su acabado, todo el aro del **volante** está **forrado en cuero cosido a mano**, un lujazo que, –además de un magnífico tacto– reduce la sudoración de las manos. Dispone de **12 botones**, cuatro de ellos direccionales, así como **dos levas para el cambio de marchas** como en la Fórmula 1. Los pedales de la sólida base están dispuestos en configuración horizontal con anclaje superior, por lo que se accionan progresivamente apoyando el talón, como en la mayoría de los coches. Y vas a sentir el pilotaje hasta la médula con los efectos de vibración Force Feedback con intensidad regulable. ■

LAS CLAVES

- Compatible PC, PS2, Xbox y Gamecube.
- Volante forrado en cuero cosido a mano.
- 12 botones, 2 levas para el cambio y pedales horizontales.

INTERÉS



Trust Headset 5.1 USB HS-6200

Sonido multicanal a todas horas

➲ **AURICULARES MULTICANAL** ➲ **Precio:** A consultar
➲ **Más información:** Trust ➲ *www.trust.com*

Cuando cae la noche no hay más remedio que ponerse los auriculares. Si no te conformas ya con el sonido estéreo, estos **auriculares 5.1** integran 6 altavoces independientes para reproducir el canal central, los frontales, los surround e incluso un impresionante **efecto de subwoofer**. Lo mejor es que se conectan vía USB y no necesitan tarjeta de sonido ya que disponen de su propio **procesador de sonido integrado**, compatible con DirectSound3D, EAX 2.0 para el sonido 3D de los juegos y Dolby Digital, Dolby ProLogic2 y DTS para las películas. ■



▶ La banda elástica y las almohadillas de los cascos reducen la fatiga tras varias horas de uso

LAS CLAVES

- Auriculares 5.1 con efecto subwoofer.
- No requiere tarjeta de sonido.
- Micrófono para chat en partidas online y diálogos con Skype.

INTERÉS

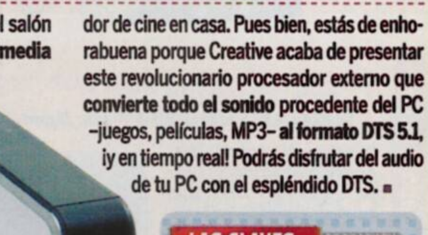


Creative Home Theater Connect DTS-610

DTS, al salón

➲ **PROCESADOR EXTERNO DE SONIDO DTS** ➲ **Precio:** 67 €
➲ **Más información:** Creative ➲ *//es.europe.creative.com/*

¿Has pensado en instalar tu PC en el salón para emplearlo como **centro multimedia** con Windows Media Center? Si es así, querrás conectar tu tarjeta de sonido a tu amplificador de cine en casa. Pues bien, estás de enhorabuena porque Creative acaba de presentar este revolucionario procesador externo que **convierte todo el sonido procedente del PC** –juegos, películas, MP3– **al formato DTS 5.1**, ¡y en tiempo real! Podrás disfrutar del audio de tu PC con el espléndido DTS. ■



▶ Por fin puedes disfrutar de la calidad del sonido DTS en todo el audio de tu PC con un módulo externo que queda estupendamente.

LAS CLAVES

- Conversión de todo el audio del PC a DTS 5.1 en tiempo real.
- Novedosa tecnología DTS Interactive.
- Módulo externo, no afecta al rendimiento.

INTERÉS



Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

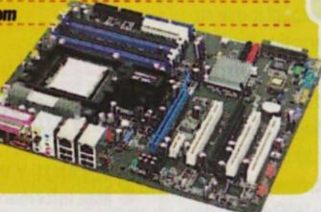
Alternativas

Placas base

ASUS A8R32-MVP Deluxe • Preparada para el futuro

179 € Más información: ASUS //es.asus.com

Una placa base que el nuevo chipset ATI Radeon Xpress 3200 para socket 939 de Ahtlon64/X2/FX que permite instalar dos tarjetas gráficas de ATI de las series X1 en modo dual mediante la tecnología CrossFire. Puedes poner hasta 4GB de memoria RAM DDR a 400MHz, integra sonido 7.1 de Realtek, controladoras Serial ATA Raid y numerosas opciones de "overclocking".



MSI P4N Diamond

209 € Mas información: MSI www.msi.com.es

Integra el chipset NForce4 SLI Intel Edition para procesadores Pentium 4 y Pentium D y permite instalar dos tarjetas gráficas de nVidia en modo SLI.



ASROCK 939 DualSATA2

69 € Más información: Asrock www.asrock.com

Por fin una placa base para Athlon 64 X2 que permite conservar tu vieja aceleradora 3D puesto que integra un puerto AGP, pero también un puerto PCI Express para futuras actualizaciones. Una idea genial.

Procesador

AMD Athlon 64 X2 3800+ • 64 bit y doble núcleo

32 9€ Más información: AMD www.amd.com

Además de dar el salto a los 64 bits, también conviene entrar en la era del doble núcleo para potenciar el funcionamiento bajo multitarea y estar preparado para futuros juegos que sí aprovechan esta funcionalidad, como «Quake 4» tras instalar la revisión 1.1 del programa. Con la novedad del incremento de la caché L2 hasta 1MB, este procesador que marca un salto tecnológico real y no sólo más velocidad.

Intel Pentium D Processor 930

369 € Más información: Intel www.intel.com

Nuevo modelo de Pentium 4 de doble núcleo, las series 900 con núcleo "Presler", ahora con 4Mb de memoria caché L2. Soporta las instrucciones de 64 bits.



AMD Sempron 64 3100+

94 € Más info.: AMD www.amd.com

Los nuevos Sempron para zócalo 754 ya son compatibles con 64 bits. Fabricado en proceso de 0.13 micras y dotado de 256 kb de caché L2 a la velocidad del núcleo con un FSB de 200 MHZ.



Tarjeta Gráfica

Sapphire Radeon X1800XT 512 • En su mejor momento

339 € Más información: Sapphire www.sapphiretech.com/sp

Ahora que han salido los nuevos procesadores gráficos ATI Radeon X1900 es la mejor oportunidad para hacerse con el anterior tope de gama, el Radeon 1800XT a un precio excelente. Y en este modelo de Sapphire tiene el aliciente extra de integrar nada menos que 512 MB de memoria gráfica DDR3. Rendimiento al máximo en 3D.



ASUS EN7900 GT

314 € Más información: ASUS //es.asus.com

Integra el último modelo de GPU de nVidia, el GeForce 7900, que con sus 24 unidades de procesamiento de píxeles puede con la configuración máxima en los juegos.



Leadtek Winfast A7800 GS TDH

299 € Más información: Leadtek

Si lo que necesitas es actualizar tu gráfica AGP y aspirar a las máximas prestaciones, aquí tienes una buena opción con el nuevo procesador nVidia GeForce7800GS y 256 MB de memoria gráfica.



Tarjeta de sonido

SoundBlaster X-Fi Fatal1ty FPS • Diseñada para videojuegos

249 € Más información: Creative es.europe.creative.com

Una tarjeta de sonido certificada THX y creada para "gamers" con el procesador de sonido X-Fi, tan potente como un Pentium 4 y que supone un gigantesco salto en aceleración de audio 3D con 7.1 canales y conversión en tiempo real a 24 bits de resolución. Tus juegos irán más rápidos porque además integra 64 MB de memoria X-Ram para cargar los efectos de sonido, mando a distancia y un rack de conexiones impresionante.

Hercules GameSurround Fortissimo IV

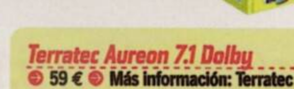
44 € Más información: Hercules europe.hercules.com

Una tarjeta de sonido 7.1 que integra el avanzado chip de audio Via Envy24HT con resolución de 24 bits y 96 KHz. Soporta DirectSound3D, EAX y QSound. Una buena opción y a buen precio.

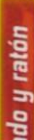
Terratec Aureon 7.1 Dolby

59 € Más información: Terratec www.terratec.net

Con sonido 7.1, cuenta con la ventaja de la tecnología Dolby Digital Live que convierte cualquier sonido al formato Dolby para que pueda ser reproducido en un receptor de cine en casa.



Teclado y ratón



Zboard • Un teclado para cada juego

59,95 € (24,95 € cada plantilla) Info.: Zboard www.4frags.com www.montatupc.com

Un teclado con membrana intercambiable creado para los juegos por la especial disposición de las teclas y por la posibilidad de añadirle plantillas específicas inspiradas en los juegos más populares de acción, rol y estrategia.



CyberSnipa Gamepad

40 € Más información: Flexiglow www.alternate.es

Un teclado auxiliar creado para los juegos de acción con un mecanismo de pulsación mecánica de gran precisión. Tiene luz de fondo y una gran superficie de reposo que evita la fatiga.



Logitech G5 Laser Mouse

79,99 € Más información: Logitech www.logitech.com

Un ratón con tecnología láser creado por Logitech pensando en los juegos de acción 3D, pues alcanza los 2000 dpi y asegura un movimiento ultrarrápido y muy preciso.



Altavoces



Creative Inspire T7900 • La caja de los truenos

119 € Más información: Creative es.europe.creative.com

Para sacar partido de las tarjetas de sonido 7.1 hay que instalar un conjunto de altavoces del mismo formato como este modelo de Creative, que destaca por incorporar el diseño de dos vías separadas (tweeter y cono de medios) en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido. Logran una sensacional acústica para juegos 3D y películas.

Logitech Z5450 Digital Wireless

409 € Más info.: Logitech www.logitech.com

Un conjunto de altavoces con certificación THX que aporta la ventaja de la tecnología inalámbrica a los altavoces traseros para prescindir de los molestos

Icemat Siberia Combo

99 €
Más información: Raptor Gaming www.coolmod.com

Auriculares con 7.1 canales integrados gracias a su avanzada tarjeta de sonido USB. Han sido diseñados por jugadores profesiones y son insuperables a la hora

¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: Con chipset nForce4 Dual SLI 32X	239 €
Procesador: Athlon 64 FX60	1.129 €
RAM: 4 GB memoria DDR	360 €
Tarjeta gráfica: 2 GeForce 7900 GX2 Quad SLI	2.000 €
Tarjeta de sonido: Creative SB X-Fi Fatal1ty FPS	249 €
Disco duro: 2 discos Serial ATA/300 RaptorX	640 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Plextor PX760A Serial ATA	104 €
Monitor: Samsung 214T. TFT 16/9	859 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	479 €
Ratón y teclado: Teclado Zboard y Logitech G7	160 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger Rumble	220 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Thrustmaster Ferrari F1	220 €
TOTAL	**6.660 €**

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: ASUS A8R32-MVP Deluxe	179 €
Procesador: Athlon 64 X2 3800+	319 €
RAM: 2048 MB de memoria DDR a 400 MHz	160 €
Tarjeta gráfica: Sapphire Radeon X1800XT 512	339 €
Tarjeta de sonido: SoundBlaster X-Fi Fatal1ty FPS	249 €
Disco duro: Western Digital RaptorX SATA150	339 €
Lector DVD: MSI XA52P Serial ATA	49 €
Grabadora: Samsung SH-W163A	60 €
Monitor: Benq FP93GX	399 €
Altavoces: Creative Inspire T7900	119 €
Ratón y teclado: Zboard + Logitech G5	140 €
Periféricos: Thrustmaster Dual Trigger Rumble	29 €
Saitek X52 Flight Control System	149,95 €
Thrustmaster Rally GT	129 €
TOTAL	**2.670 €**

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: con chipsets nForce4 o ULI 1697 (AGP y PCI Express) o Intel 945	100 €
Procesador: Athlon64 3000 o Pentium 4 506	120 €
RAM: 1024 MB de memoria DDR a 333 MHz	25 €
Tarjeta gráfica: Chipsets nVidia GeForce 7300 o ATI Radeon X1300	120 €
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración sonido 3D	20 €
Disco duro: 80 GB Ultra/ATA 133	45 €
Lector DVD: DVD 10X	15 €
Grabadora: Grabación DVD Dual	35 €
Monitor: CRT 17 pulgadas pantalla plana	90 €
Altavoces: Conjunto 5.1	35 €
Ratón y teclado: Logitech Internet Pro	16 €
Periféricos: Gamepad 2 palancas analógicas	19 €
TOTAL	**640 €**

Recomendado Micromanía

Joystick



Saitek X52 • Pilotaje seguro y certero

149,95 € • Más información: Corporate PC • Tel: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Te sentirás como un auténtico piloto de caza de combate con este mando de control HOTAS que dispone de palanca de vuelo de alta resistencia y centrado por muelle, acelerador con display gráfico para seleccionar la programación de controles y acabado metálico de pulsadores y gatillos. Además, la iluminación de los botones es ideal para entornos con poca luz, como esa cabina que te has montado en tu habitación.

Gamepad

Thrustmaster Dual Trigger Rumble Force Gamepad • Deportivo

29,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Un gamepad compatible con PC y PS2 con efectos de vibración, dos palancas analógicas para controlar los movimientos avanzados de «FIFA 06», «PES5» o «NBA Live 06», un D-Pad de magnífico tacto en las 8 direcciones ideal para los movimientos diagonales imprescindibles en los juegos deportivos, 12 botones programables y dos gatillos.



Volante



Thrustmaster RallyGT Force Feedback Pro • Quema el asfalto

129,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Aquí tienes un conjunto de volante y pedales para pilotar al límite. Es el primero con 5 ejes analógicos progresivos permitiendo controlar el embrague del cambio de marchas, el freno de mano con mayor tacto y maniobras punta-tacón. Además, tiene efectos Force Feedback muy realistas.

Monitores

Benq FP93GX • Lo verás claro

399 € • Más información: Benq • www.benq.es

Los monitores TFT por fin alcanza las prestaciones antes exclusivas de los CRT gracias al nuevo récord de tiempo de respuesta: sólo 2ms, para que puedas jugar sin ralentizaciones ni efectos fantasma. Además, tiene una excelente calidad de imagen en 19 pulgadas, gran relación de contraste y un buen realismo de color. Su diseño también muestra un aspecto muy cuidado.



Alternativas

Thrustmaster TopGun AfterBurner 2

59,90 € • Más información: Herederos de Nostromo • www.hnostromo.com

Una de las palancas de vuelo con sistema HOTAS más asequible. El acelerador se puede separar de la palanca. Dispone de 8 botones programables y un botón tipo seta de 4 direcciones.



Saitek ST90

19,95 € • Más info.: Corporate PC • Tel.: 93 263 48 18 • www.corporate-pc.com/saitekpr.htm

Una palanca de vuelo que pone el acento en un sistema de anclaje tan original como infalible y que además destaca por la precisión de su eje de rotación y por la robustez del muelle de centrado. Después de usarlo se recoge sobre su base.

Logitech Rumblepad II

24 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Con un D-Pad diseñado para dar mayor precisión a los movimientos diagonales, dispone de 10 botones en configuración de 6 frontales y 4 en los gatillos, sin duda la opción más ergonómica para los simuladores deportivos.



Siatek P2600 Rumble Pad

39 € • Más información: Saitek • www.saitek.com

Un gamepad inalámbrico con efectos de vibración que puede usarse en los simuladores deportivos pero también en los FPS gracias a que dispone de un modo que permite emular al ratón con la palanca analógica derecha.

Logitech Formula Force EX

79 € • Más información: Logitech • www.logitech.com

Un formidable conjunto con un diseño moldeado por inyección de gas para crear un volante de una sola pieza, sin costuras ni juntas que incomoden la sujeción. Tiene efectos Force feedback.



Speed Link 4in1 2 Force Feedback

67 € • Más información: 4Frags • www.4frags.com

Si eres fanático de los simuladores de rally aquí tienes este conjunto con un módulo independiente de freno de mano y palanca de cambios más realista.



ViewSonic A71 UltraBrite

189 € • Más información: ViewSonic • www.viewsonic.com

Un monitor CRT de con pantalla totalmente plana y con las más altas prestaciones. Su tamaño de punto es de 0,24 mm y la tecnología UltraBrite 3X mejora el contraste.



Samsung 214T

899 € • Más información: Samsung • www.samsung.es

Un excelente monitor TFT de 21 pulgadas y panorámico en relación de aspecto 16/9 y con un tiempo de respuesta de 8ms. Y tiene una relación calidad/precio realmente atractiva.



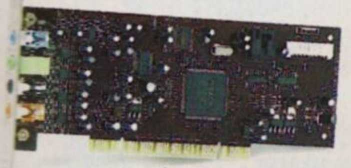
Consultorio Técnico

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar porque es un lío, en nuestro consultorio encontrarás la solución que estás buscando.

SONIDO

Distorsión

Tengo una tarjeta de sonido SoundBlaster Audigy LS y tengo problemas con «Tomb Raider Legend», porque el audio de las voces y de la música se entrecorta. Al cabo de unos 10 segundos se oye de fondo una distorsion que aumenta hasta el punto de no poder escuchar nada. He actualizado los controladores, pero sigue el problema. ¿Hay alguna solución? ■ J.M Taboada



Hasta que salga un parche que solucione este problema la única solución es desactivar la aceleración 3D de la tarjeta de sonido bajo DirectX. Para ello, ve a inicio, ejecutar, introduce "dxdiag" y ase abrirá la herramienta de diagnóstico de DirectX. Ve a la pestaña sonido y en nivel de "aceleración de sonido de hardware" mueve la barra hacia la izquierda para desactivar la aceleración.

Conexión al amplificador

He comprado un amplificador Yamaha RX-V357 y un conjunto de altavoces 5.1. ¿Que tarjeta de sonido me recomendáis para sacar el máximo partido a este equipo de alta fidelidad? ■ Chiscova



Como tu amplificador tiene entradas analógicas 5.1 para fuentes externas multicanal cualquier tarjeta de sonido 5.1 es válida, incluso las integradas en placa base, simplemente tienes que tener tres cables con jacks de 3.5mm estéreo por un lado y dos RCA por el otro para las entradas al amplificador. Normalmente necesitas uno para la salida central/subwoofer, otro para los frontales derecho/izquierdo y otro para los surround izquierdo/derecho. Si quieres estar a la última en sonido te recomendamos una tarjeta de sonido de la gama SoundBlaster X-Fi. Además, Creative acaba de sacar el procesador externo DTS-610 para que conviertas todo el audio del PC a la calidad del formato DTS 5.1 de tu amplificador.

MONITORES

Actualizar el monitor

Tengo una tarjeta gráfica GeForce FX 5600 Ultra conectada a un monitor TFT de 15 pulgadas bastante mediocre. He pensado en actualizar a una GeForce 7800GS (AGP), pero no se si se verá bien en este monitor porque tiene un tiempo de respuesta lento y no dispone de conexión digital DVI. Con este dilema ¿es mejor actualizar la tarjeta 3D o comprar un nuevo monitor TFT de última generación? ■ William Friede



Es cierto que al conectar una GeForce 7800GS a un monitor TFT de primera generación, con un tiempo de respuesta superior a 25ms, puedes tener alguna ralentización y efectos fantasma en juegos de acción 3D o velocidad. Y lo notarás aún más al jugar a una resolución de 800x600. Por lo tanto, es muy recomendable que primero cambies el monitor por un modelo de 17 o 19 pulgadas con conexión digital DVI –de esta forma se eliminan las conversiones a analógico– y con un tiempo de respuesta de 8ms o menos. Luego, piensa en la tarjeta 3D.

TARJETAS GRÁFICAS

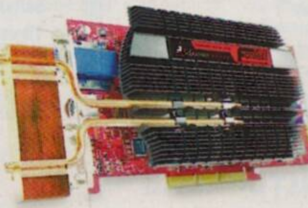
SLI o última generación



Tengo una placa base Asus A8N SLI Deluxe con una tarjeta gráfica GeForce 6800GT. Estoy a punto de comprarme otra tarjeta gráfica exactamente igual para activar el modo SLI, pero no sé si es mejor olvidarme del SLI y comprar una GeForce 7900 GT ¿Qué opción ofrece mejor rendimiento con juegos actuales? ■ Luis Miguel

En la mayoría de las pruebas con juegos ofrece mayor rendimiento una GeForce 7900 GT que dos GeForce 6800GT en SLI, quizá porque los procesadores gráficos 6800 no están del todo optimizados para el modo SLI. Así, en muchos juegos como «Quake 4» los resultados en el mejor de los casos se igualan, mientras que en otros como «F.E.A.R» las dos 6800 en SLI se quedan muy atrás. Además, tendrás menor consumo de energía con una sola tarjeta y con la GeForce 7900GT dejarás la puerta abierta a un SLI más eficaz que la anterior generación.

Disipación de calor



Acabo de comprar una PNY GeForce 7800 GTX y funciona de maravilla pero tengo problemas con la temperatura que alcanza. El núcleo de la GPU no va mas allá de los 70 grados –el fabricante establece 115 como punto critico– pero los módulos de memoria alcanzan temperaturas muy superiores y no me quedo tranquilo. ¿Podéis recomendarme un sistema de disipación eficaz y compatible? ■ Nicolás

Fabricantes como Thermalta CoolerMaster y Zalman disp nen de múltiples soluciones disipación de calor compatib con tu GeForce 7800 GTX. H sistemas con o sin ventilador y algunos como el Thermalta Extreme Giant III disponen de sipadores adicionales de alumi para montarlos sobre los módu de memoria.

Actualización recomendable

Tengo una tarjeta gráfica ATI R deon 9600 AGP y quisiera sab si merece la pena comprar la A X1600 Pro 512 AGP o no voy a n tar mucho la mejora gráfica. ¿Q me aconsejáis? ■ Tamara Alor

No te lo pienses más y actualiza tarjeta gráfica. Con la X1600 P saltas nada menos que dos g neraciones de procesadores g ficos con respecto a tu Radeo 9600. Además de tener sopor por hardware para "Shader M del 3.0" de DirectX9.0c –podr jugar con sombreados avanzad en «F.E.A.R», «Tomb Raider L

La pregunta del mes

Preparado para Windows Vista

Voy a comprar un ordenador nuevo y me gustaría saber cual sería la configuración más adecuada para que el nuevo sistema operativo Windows Vista funcione con todas sus características avanzadas. Me refiero a si es mejor una CPU de un solo núcleo o de doble núcleo, y si se trata de un sistema operativo de 32 ó de 64 bits. ■ Gabriel Sanz



Al tratarse de un sistema operativo, los requerimientos mínimos serán soportables para la mayoría de los equipos actuales y según Microsoft cualquier ordenador en el que funcione Windows XP podrá correr Windows Vista sin problemas. Ahora bien, para aprovechar el nuevo entorno gráfico "Windows Aero" que implementa efectos 3D, transparencias y animaciones, se requiere una tarjeta 3D compatible con DirectX9.0c y con al menos "Pixel Shader 2.0", requerimientos que cumplen todas las aceleradoras 3D actuales. Windows Vista está desarrollado para máquinas de 32 bits, aunque está previsto que en el DVD de distribución se incluya también una versión específica para procesadores de 64 bits, como ocurre ya con Windows XP. Respecto al doble núcleo, Windows Vista reconocerá esta capacidad, así como la tecnología HyperThreading de Intel.





gend» o «Far Cry»– en las pruebas con juegos como «Half-Life 2» o «Quake 4», el rendimiento de una X1600 Pro triplica los resultados de la Radeon 9600.

DISPOSITIVOS DE CONTROL

Joystick

En el juego «Blazing Angels» no consigo hacer funcionar un joystick USB de Thrustmaster. Pero es que tampoco puedo jugar en partidas online multijugador porque pide una clave que no está en ningún sitio de la caja o el manual del juego original. Por otra parte, todas las partidas aparecen con un ping estratosférico. Me he puesto en contacto con el servicio técnico de Ubisoft, pero no me han ofrecido ninguna solución. ■ Oscar

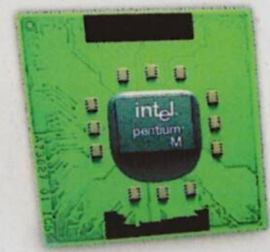


Tienes toda la razón en tu queja y si observas el foro oficial en ***forums.ubi.com/groupee/forums/a/frm/f/4281085773*** verás que la comunidad se ha movido y los responsables del programa ya han realizado un parche que soluciona la incompatibilidad con tu joystick. También, los desarrolladores han prometido sacar en breve, un nuevo parche que corrige los problemas con el modo multijugador online. De aquí se espera que el "ping" se reduzca para permitir duelos aéreos.

PORTÁTILES

Ampliación recomendada

Me he comprado un portátil con procesador Intel Centrino a 2 GHz, de 1 GB de memoria RAM y tarjeta gráfica ATI X700 de 512 MB. Con juegos como «Doom 3» o «Quake 4» no he tenido problemas, pero con «F.E.A.R» y «Oblivion» la acción se ralentiza aún bajando el nivel de detalle. ¿Necesito más memoria RAM u otra tarjeta gráfica? ¿Qué ampliación me recomendáis para poder disfrutar de estos juegos? ■ Tigon



En principio vas a mejorar mucho el rendimiento si amplías la memoria RAM a 2 GB puesto que ambos títulos son muy exigentes en este apartado y además la tarjeta gráfica integrada ATI Radeon X700 está empleando parte de la misma como memoria gráfica compartida. Lo siguiente a mejorar sería la CPU, si tu portátil lo admite es recomendable que instales un Pentium M 780 GHz.

INTERNET

Buscando jugadores

Soy un gran aficionado a jugar online con títulos como «Quake 4» pero muchas veces no encuentro jugadores con los que coincidir. ¿Sabéis si existe alguna utilidad para rastrear jugadores conectados a los servidores y poder chatear con ellos sin necesidad de entrar en las salas o en la partida? ■ Javier Gil

Existe un programa llamado «XFire» que te permite ver que jugadores –asignados por contactos de msn o por direcciones IP– están conectados en ese momento y



a que juegos. Además, contiene herramientas útiles como la conversación por voz, la conexión directa a la partida con un solo clic o la descarga de parches y actualizaciones de más de 550 juegos. Tienes más información de esta herramienta en **cs.xfire.com**.

SISTEMA OPERATIVO

Memoria virtual

Con juegos como «F.E.A.R» o «Oblivion» obtengo un rendimiento muy bajo y me sale un aviso de que la memoria virtual está baja. Tengo un ordenador con los requisitos, un Pentium 4 3,2 GHz, tarjeta gráfica GeForce FX 5700LE de 256 MB y 1GB de memoria RAM. ¿Cómo puedo solucionarlo? ■ Fran Mayor

Aunque tienes 1 GB de memoria RAM es posible que la función de memoria AGP de tu GeForce 5700LE esté ocupando parte de ella para dedicarla a memoria gráfica, por lo que se reduce la cantidad de memoria disponible. Primero prueba a disminuir la cantidad de memoria AGP entrando en la BIOS y en la opción AGP Aperture Size bájalo al mínimo, 32 MB. No cambies el valor de memoria virtual, deja que sea el sistema quien la administre. Por último, libera más memoria realizando un arranque limpio de Windows XP. Para ello, ve a inicio, ejecutar, "msconfig.exe" y en la utilidad de configuración del sistema, selecciona inicio selectivo y desactiva todas las casillas. Luego en la pestaña servicios, ocultar todos los servicios Microsoft, deshabilitar todo y en inicio "deshabilitar todo".

¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos analizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

RISE OF NATIONS. RISE OF LEGENDS



▶ Un juego de estrategia con uno de los mejores entornos gráficos que hemos visto en el género, sobre todo por el detalle de las unidades y la inmensidad de los escenarios repletos de detalles y efectos avanzados. Con todo, se puede disfrutar en alta resolución con una tarjeta gráfica de gama básica como una **GeForce 7300 o la Radeon X1300**. La **CPU debe superar los 2 GHz** y es aconsejable contar con **1 GB** de memoria RAM. Tampoco te vendrá nada mal contar con una **tarjeta de sonido 5.1 y un ratón óptico de los rápidos** porque no conviene quedarse atascado o reaccionar tarde en pleno campo de batalla.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

▶ Para disfrutar del extraordinario nivel gráfico de este juego de acción es necesaria una **aceleradora 3D de gama alta**, como la **GeForce 7900 o ATI Radeon X1900 con 512 MB** de memoria gráfica. Su motor 3D es avanzado pero exigente, unolos primeros que **soporta el nuevo procesador AGEIA PhysX**, llamado a revolucionar los entornos 3D. Con la **CPU** y la **RAM** tampoco se corta: **3 GHz y 1 GB**, al menos. Si tu tarjeta de sonido es de **última generación, (SoundBlaster X-FI)** disfrutarás de su genial sonido multicanal.



GUILD WARS FACTIONS

▶ Como buen juego de rol, está plagado de sorprendentes efectos visuales y aunque los gráficos son más detallados en los personajes que en el escenario porque están orientados a ofrecen un buen rendimiento, –dado su carácter online– presentan una notable realización visual que sólo requiere una tarjeta 3D de gama básica como la **GeForce 7300** o la **Radeon X1300**. La **CPU debe superar los 2 GHz** y la memoria **RAM** ha de tener un mínimo de **512 MB**. No olvides contar con una conexión de internet de **banda ancha**.



CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

▶ Un apasionante juego de investigación criminal que se apoya en la tecnología Lithtech para explotar el hardware más avanzado y mostrar un entorno 3D de sobrecogedor realismo. Está **muy bien optimizado** porque con una **tarjeta gráfica de gama media** como la **GeForce 7600** o la **Radeon X1600** se puede jugar a una resolución de 1024x768 con la configuración al máximo. Pero si quieres el no va más, –texturas en alta definición y sombreados complejos– **Es necesario una GeForce 7900 o Radeon X1900.**





Cuando de acción se trata, pregunta por Woo...

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD

La acción en PC es cada vez más cinematográfica pero, ¿qué pasa cuando el verdadero maestro del cin de acción se lanza a diseñar un juego? Pues que sale algo tan alucinante como este «Stranglehold».

CÓMO SERÁ...

MIDWAY CHICAGO ➲ ACCIÓN ➲ 2007

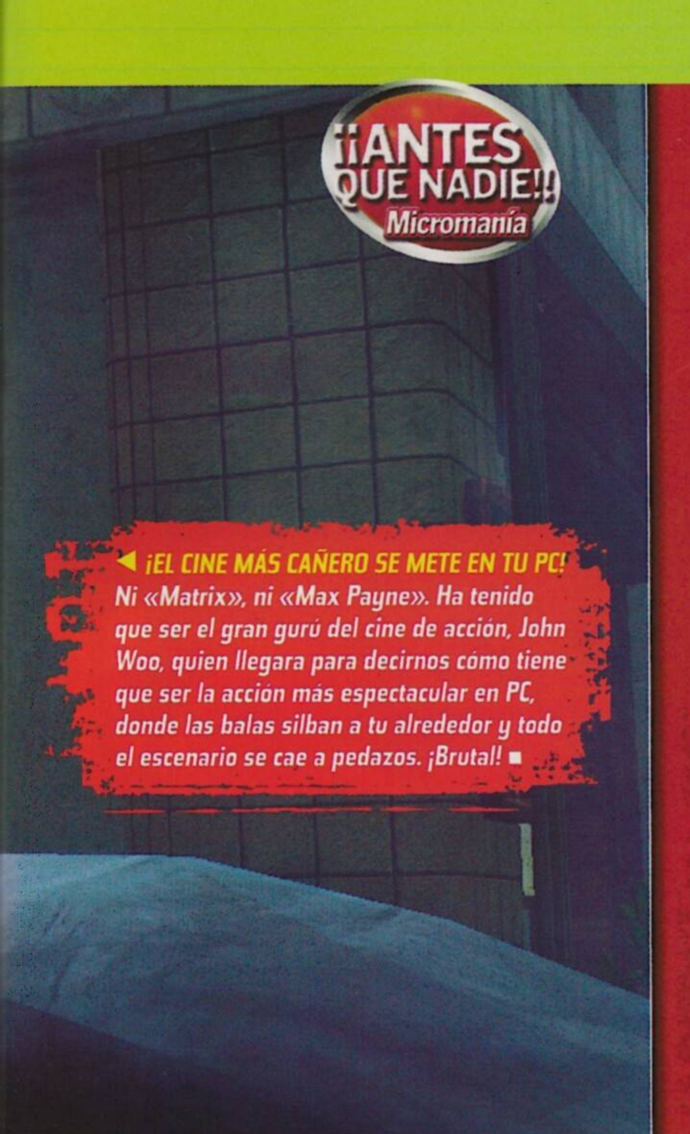
- ➲ LA ACCIÓN SE DESARROLLARÁ en dos grandes ciudades, Chicago y Hong Kong, en un estilo cinematográfico con el sello personal de John Woo.
- ➲ JOHN WOO EN PERSONA ha supervisado el guión, el uso y colocación de cámaras y perspectivas usadas en el juego y en las secuencias cinemáticas.
- ➲ CHOW YUN FAT PONDRÁ LA VOZ Y LA CARA del protagonista, el Inspector Tequila, el mismo personaje que aparecía en la película "Hard Boiled".
- ➲ LA TECNOLOGÍA DE «UNREAL ENGINE 3» ha sido la elegida para dar forma al juego, que además de gráficos espectaculares tendrá efectos especiales tipo "bullet time", rebautizados aquí como "Tequila Time".

Desde que apareció «Max Payne», hace ya un lustro, lo de hablar de acción cinematográfica en el PC dejó de ser una utopía para ir poco a poco convirtiéndose en una maravillosa realidad. Más y más juegos, con los años, han ido sumándose a esa tendencia donde espectáculo visual, gráficos de impresión, acción intensa, tiros a mansalva y homenajes continuos a las películas del momento –como ese "tiempo bala" que hizo grande a "Matrix"– han creado casi un subgénero del que el juego de Remedy ha sido el mas genuino representante... hasta ahora. Porque amigo, si de cine se trata, todos estos juegos han bebido de una fuente: Hong Kong y, más concretamente, John Woo. Y ahora que el mismísimo maestro se ha metido a crear un juego en su estilo, ¿qué podemos hacer? Pues sonreír, soltar lágrimas de emoción quitarles el seguro a nuestra pipas virtuales, que van a echa humo el próximo invierno, gra cias a «Stranglehold».

DE CINE, CINE

Que John Woo ponga su nom bre en un juego de acción no e algo que te debas tomar a ►

Prepárate para la acción en tercera persona más realista, espectacular y cinematográfica que puedas imaginar



◀ **¡EL CINE MÁS CAÑERO SE METE EN TU PC!** *Ni «Matrix», ni «Max Payne». Ha tenido que ser el gran gurú del cine de acción, John Woo, quien llegara para decirnos cómo tiene que ser la acción más espectacular en PC, donde las balas silban a tu alrededor y todo el escenario se cae a pedazos. ¡Brutal!* ■



▲ **¡MEJOR QUE EN EL CINE!** Que la acción más acrobática y espectacular de las películas de John Woo se vuelva aún mejor que en el cine sólo puede ser si tú eres el protagonista. Como en «Stranglehold».

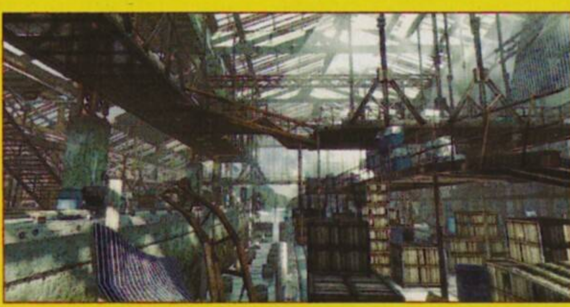


▲ **¡COLGADOS DE LA ACCIÓN MÁS TOTAL!** Y además, literalmente. Lo que podrás hacer en «Stranglehold» con tu personaje lo has visto pocas veces en un juego de este tipo. ¡Ya le gustaría al bueno de Max Payne!



▲ **¿QUÉ ES EL "TEQUILA TIME"?** Si Woo, como "gurú" de la acción inspiró el "bullet time" que tan popular hicieron los Wachoswky, ahora el maestro ha reclamado lo que es suyo y lo ha llamado así en «Stranglehold».





UNA ESCENOGRAFÍA DE CINE

EL ESCENARIO PERFECTO PARA LA ACCIÓN. Si en algo siempre ha tenido ventaja Hollywood sobre el mundo de los juegos es en la ambientación lograda por la escenografía. Algo que en el PC venía limitado por la tecnología y la velocidad de proceso, pero ahora eso va a cambiar.

UN MUNDO REAL. El paso a una nueva generación gráfica, que estamos a punto de experimentar, permitirá recrear en «Stranglehold» escenarios de juego tan realistas como éstos. ¡Impresionantes!, ¿verdad?



NO ERES DE VERDAD... ¿O SÍ?

COMO EN UNA PELÍCULA, LA IMAGEN ES IMPORTANTE. Bueno, lo es en todos los juegos, claro, pero cuando se trata de crear un título de acción que resulte espectacular, realista y absorbente, como quiere serlo «Stranglehold», la parte gráfica se convierte en algo tan vital como la propia acción, y tanto de acción como de imagen, John Woo sabe un rato.

LA TECNOLOGÍA GRÁFICA MÁS ALUCINANTE DEL MOMENTO, o cuando menos una de las más impresionantes, la de «Unreal Engine 3.0» ha sido la elegida para dar forma a «Stranglehold». Y los resultados están siendo excelentes. ¿O acaso no parece de verdad este personaje del juego?

▸▸ la ligera, porque además de asegurar un guión sólido, garantiza también algo no menos relevante: un espectáculo visual sin parangón en el mundo de los juegos de acción.

De «Stranglehold» se puede asegurar que será, pese a lo poco que se ha podido ver hasta ahora, simplemente alucinante. Imagina un juego en tercera persona donde el uso de las animaciones a cámara lenta se vuelve casi constante para realzar lo espectacular de las acrobacias, la brutal interacción con el entorno y un realismo tan exagerado, que hasta sientes el viento que levan-

John Woo es el alma mater, supervisor y director del gran espectáculo visual y de acción que será «Stranglehold»



◀ ¡CORRE, SALTA, DISPARA, GOLPEA! ¡Es el imperio de la acción total! Todo lo que puedes encontrar en una peli al estilo Hong Kong estará en «Stranglehold», donde las acrobacias imposibles y la coreografía de las peleas forman un ballet tan violento como impresionante. Es genial. ■

tan las balas al pasar silbando junto a tu oreja y hasta los golpes y disparos que recibe tu personaje casi te duelen –iauuu!

¡IMPRESIONANTE!

Para dar forma a la visión de Woo con «Stranglehold», los estudios de Midway Chicago han tomado la tecnología de «Unreal Engine 3.0», que es lo mejorcito que hoy hay disponible, y han dejado que el maestro de la acción les oriente sobre el uso de las cámaras, la coreografía de las peleas y los tiroteos, y cómo la ambientación de los escenarios se vuelve vital. La interacción con los mismos será brutal, pudiendo destrozar por completo todo lo que veas o usándolo en tu favor, para potenciar la acción y el realismo. Además, Woo ha convencido a Chow Yun Fat, su actor fetiche, para que ponga voz y rostro al inspector Tequila, protagonista de la peli "Hard Boiled" y ahora también de «Stranglehold». ¿Qué puedes esperar con esto? Pues acción para soñar, que puede aportar un soplo tan refrescante al género que demuestre que aún hay mucho por inventar y jugar en el mismo. ■ F.D.L.



▲ ¡ESCENAS DE IMPACTO TOTAL! Como en las mismísimas pelis de Woo, las acrobacias del protagonista rozarán el límite de lo increíble. Mira a Tequila deslizarse por esta barandilla e imagínate controlándolo tú.



▲ ¡CONTRA LA MAFIA! Pistoleros, asesinos, traficantes... el guión de «Stranglehold» es típico de la acción "made in Hong Kong", con el crimen organizado como principal enemigo del protagonista.



▲ ¡UTILIZA TODO EL ESCENARIO PARA LA ACCIÓN! Las habilidades de Tequila se verán potenciadas por una interacción total con el escenario. Úsalo para tus acrobacias o destrózalo, ¡tú eliges!

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

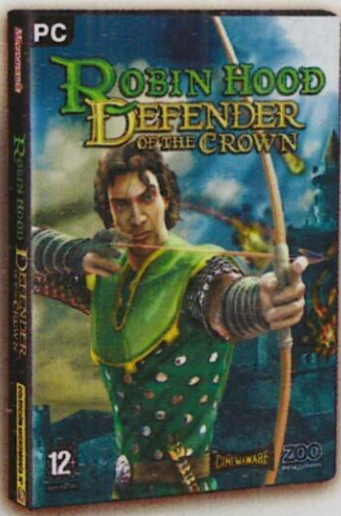
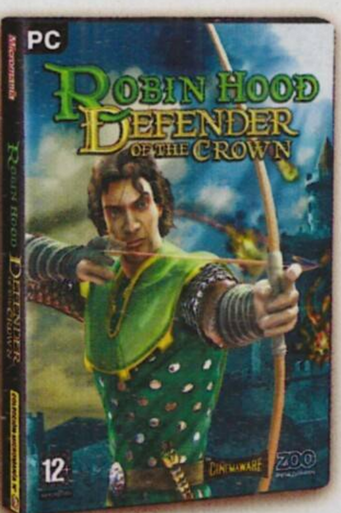
¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número? No te preocupes, que aún queda diversión. En el DVD vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

Robin Hood
Defender of the Crown

Género: Acción · Compañía: Cinemaware · Idioma: Inglés · Espacio: 811 MB

Revive las hazañas de Robin Hood y protagoniza las aventuras del legendario personaje en un pedazo de clásico, actualizado en este "remake" repleto de acción, estrategia y aventura.

Robin Hood es el único capaz de restablecer la paz en la castigada Inglaterra y devolver la corona a su Rey legítimo. Para echar de allí al villano que ha usurpado el trono, contará con el apoyo de los ciudadanos y con su arco. Asaltarás caravanas de recaudadores, te batirás en diferentes torneos y tendrás que reunir un poderoso ejército. Cuando estés preparado, tendrás que poner en práctica tu estrategia, en la invasión de las fortalezas enemigas.






Lo que hay que tener

SO: Windows 98/ME/2000/XP · CPU: Pentium III 500 MHz · RAM: 128 MB · Espacio en disco duro: 250 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 16 MB · Tarjeta de sonido: 16 bit · DirectX 8.1

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

NOTA: Para que el juego funcione correctamente debes tener el DVD dentro de la unidad lectora.

LAS CARÁTULAS ORIGINALES DE LA COLECCIÓN

¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, sólo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!



¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico:

satmicromania@microman

Titan Quest
Dos misiones completas

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Rol · Compañía: Iron Lore · Distribuidor: THQ · Lanzamiento: Junio 2006 · Idioma: Castellano · Espacio: 500 MB

Con tintes de acción y rol, «Titan Quest» quiere ser una de las referencias de los juegos de rol para esta temporada y recuperar el sabor clásicos del género como «Diablo». El juego nos situará entre Grecia, Egipto y Asia. De momento, puedes disfrutar de uno de estos escenarios en la demo que te proponemos este mes, en la que también podrás hacer evolucionar tu personaje a lo largo de dos misiones completas en las que encontrarás multitud de enemigos.

Lo que hay que tener

SO: Windows XP · CPU: Pentium 4 2,4 GHz · RAM: 512 MB · Espacio en disco: 600 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 128 MB · Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Blazing Angels Squadrons of WWII
3 misiones

Género: Simulador · Compañía: Ubisoft · Distribuidor: Ubisoft · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Espacio: 477 MB

La Segunda Guerra Mundial vuelve a ser el escenario perfecto para ponernos a prueba en este juego de acción aérea y de ritmo frenético. En esta demo jugarás tres misiones. Además, para hacerte con el control de los cazas y mejorar tu técnica en el pilotaje, contarás con un período instrucción con el que puedes aprender los fundamentos del combate aéreo.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.4 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 665 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Botón dcha.: Objetivo

Ice Age 2: El Deshielo
2 niveles del juego

Género: Acción · Compañía: Eurocon · Distribuidor: Vivendi Universal Games · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Castellano · Espacio: 397 MB

Tras su paso por el cine, ya está aquí «Ice Age 2». Many, Sid, Diego y, sobre todo Scrat, –la ardilla con manía persecutoria por las avellanas– son los protagonistas de esta demo que nos permite disfrutar de dos niveles. Controlarás a la ardilla para obtener frutos secos pero las tendrás que ver unos cuantos depredadores.

NOTA: Puede mostrar un mensaje de error, pero su funcionamiento no se ve afectado.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.4 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 310 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- E: Golpear
- Espacio: Saltar

CSI: Las 3 Dimensiones del Asesinato
Tutorial y misión multijugador

Género: Aventura · Compañía: Telltale Games · Distribuidor: Ubisoft · Lanzamiento: Mayo 2006 · Idioma: Inglés · Espacio: 204 MB

La popular serie televisiva regresa para ponernos al frente del equipo de Las Vegas y resolver nuevos casos. En esta demo tendrás la oportunidad de enfrentarte a un caso de asesinato en el Centro de Convenciones de la ciudad. Contarás con todos los recursos disponibles para la investigación, aunque, si estás algo despistado, puedes empezar por el tutorial.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 400 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.



Prey
Faceta multijugador

¡¡Preview!!

Género: Acción · Compañía: Human Head Studios · Distribuidor: Take2 · Lanzamiento: Junio 2006 · Idioma: Inglés



Cuando apenas faltan días para que «Prey» vea la luz, siguen apareciendo nuevos vídeos que nos muestran su impresionante aspecto ya en su cuenta atrás. Como no podía ser menos, la acción frenética y la velocidad en los movimientos son dos de las cualidades que cumplirá este título futurista, en el que además se potenciará el modo multijugador. Disfruta con las reveladoras escenas de la preview, en la que verás ejemplo de lo que muy pronto podrás vivir en tu PC.

Ghost Recon: Advanced Warfighter
2 misiones completas

Género: Acción · Compañía: GRIN · Distribuidor: Ubisoft · Lanzamiento: Mayo 2006 · Idioma: Inglés · Tamaño: 537 MB

Si quedaste impresionado con la acción táctica de «Ghost Recon», no puedes pasar por alto esta nueva entrega que evoluciona desde la idea original, para dar un gran salto en realismo y espectacularidad. La acción ahora te sitúa al mando de un grupo de soldados de élite que se ven inmersos en un golpe de estado en México D.F., propiciado por una facción rebelde. Sus miembros están bien armados y te estarán esperando. Debes movilizar tu comando a un sector para completar las dos misiones de la demo.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 2 GHz
- RAM: 1 GB
- HD: 850 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 128 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Botón dcha.: Zoom

Desperados 2: Cooper's Revenge

Una misión del juego

Género: Estrategia · Compañía: Spellboud
Distribuidor: Atari
Lanzamiento: Ya disponible
Idioma: Castellano · Espacio: 346 MB

El salvaje oeste nos espera en una nueva entrega de «Desperados 2». En esta demo puedes jugar a lo largo de una de las misiones incluidas en la versión completa. Comienzas con munición para diferentes armas y rodeado de enemigos a los que tendrás que dar su merecido. Procura echar un vistazo al mapa antes de aventurarte a ningún movimiento, si no quieres ser pasto de los buitres.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 98/ ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 2 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 500 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 128 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

Pacific Storm

Dos misiones completas y un tutorial

Género: Rol · Compañía: Lesta Studio
Distribuidor: Buka Entertainment
Lanzamiento: Por confirmar
Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 269 MB

La Historia vuelve a ser el eje principal de un título de estrategia bélica que nos traslada a uno de los momentos de de mayor tensión de la 2ª Guerra mundial. La demo icluye dos misiones, una de ellas basada en el bombardeo a Pearl Harbor y otra en la batalla de Leyte Bay. Escogerás con qué bando deseas tomar parte, el norteamericano o el japonés. También contiene un un completo tutorial.

Lo que hay que tener

- SO: Windows XP
- CPU: Pentium 4 1.7 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 600 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

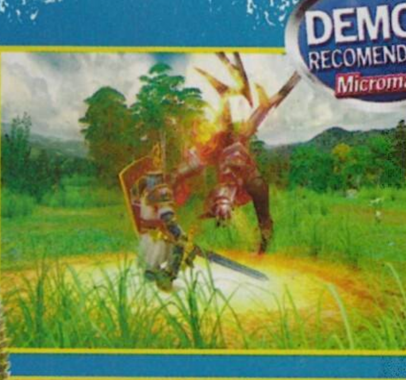
Heroes of Might & Magic V

DEMO RECOMENDADA Micromanía

3 misiones del juego

Género: Estrategia · Compañía: Nival Interactive · Distribuidor: Ubisoft
Lanzamiento: Mayo 2006 · Idioma: Inglés
Espacio: 668 MB

La saga «Heroes of Might & Magic» se amplía con un nuevo capítulo. En la demo puedes conocer su potencial, apoyado en el clásico sistema de juego y batallas por turnos que caracterizó la saga. Adoptando el papel de héroe y comandante de tus tropas, dirigirás a tus ejército en tres batallas donde tus hechizos mágicos pueden ser decisivos.





Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP · CPU: Pentium 4 1.5 GHz · RAM: 512 MB · HD: 700 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 128 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0c

Controles básicos:

- Ratón: Todos los controles disponibles.

¡¡Extras!!

Call Of Duty 2 SDK

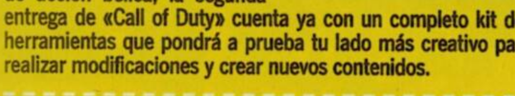
Género: Acción
Compañía: infinity Ward
Distribuidor: Activision
Idioma: Inglés · Espacio: 20 MB



Considerado por toda la comunidad como uno de los títulos más importantes del género de acción bélica, la segunda entrega de «Call of Duty» cuenta ya con un completo kit de herramientas que pondrá a prueba tu lado más creativo para realizar modificaciones y crear nuevos contenidos.

Crashday SDK

Género: Velocidad · Compañía: Moon Byte Studios
Distribuidor: Atari · Idioma: Inglés · Espacio: 7 MB



Rizos, puentes, rampas, obstáculos y casi cualquier cosa que se te ocurra puedes incorporarla a «CrashDay» con el kit de herramientas que acaban de ponen a tu disposición.

Civilization IV SDK

Género: Estrategia · Compañía: Firaxis Games · Distribuidor: Take2
Idioma: Inglés · Espacio: 6 MB

Firaxis Games pone a disposición de todos los jugadores de «CivIV» un kit de herramientas del juego que ocupará las horas de los aficionados a la creación de mods. Están disponibles las librerías del programa y aplicaciones para crear modelos.







Copa Mundial de la FIFA 2006

Primer tiempo de un partido

Género: Deportivo · Compañía: E.A. Sports
Distribuidor: Electronic Arts
Lanzamiento: Ya disponible
Idioma: Inglés · Espacio: 343 MB

Como cada vez que se acerca una competición oficial de la FIFA, Electronic Arts ofrece una versión de su simulador de fútbol más popular. Con la celebración del Mundial ya tenemos disponible una nueva demo. En la demo podremos jugar la primera parte de un encuentro entre dos selecciones a escoger entre la anfitriona, Alemania, además de Inglaterra, Estados Unidos y México. Todas las estrellas están ya con sus selecciones.

Lo que hay que tener

- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 1.3 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 421 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:

- Cursores: Movimiento
- S: Pase corto
- D: Disparo

Vecinos Invasores
Tres niveles completos

Género: Aventura · Compañía: Activision · Distribuidor: Activision · Lanzamiento: Junio 2006 · Idioma: Inglés · Espacio: 190 MB

Esta adaptación de la película producida por Dreamworks sigue los pasos del éxito en el cine. Como parte del reino animal serás víctima de una invasión, la construcción de viviendas en los alrededores de la jungla por parte de los humanos. En esta demo, controlando una mofeta y una tortuga, podrás recorrer varios niveles en los que encontrarás retos de habilidad, mientras tienes que esquivar los peligros de los dominios de la civilización humana.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 256 MB
- HD: 300 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Espacio: Saltar

GTI Racing
3 circuitos diferentes

Género: Velocidad · Compañía: Techland · Distribuidor: Take2 · Lanzamiento: Junio 2006 · Idioma de la demo: Inglés · Espacio: 443 MB

El Wolkswagen Golf aparte de ser el vehículo más popular del fabricante alemán de coches, es el protagonista de este título. Pero el juego incluirá muchos de los modelos y prototipos de la marca, así como todas las versiones del legendario GTI. En la demo tendrás oportunidad de correr tres circuitos escogiendo entre la primera de las versiones del GTI, el nuevo Golf V GTI y el New Beetle RSI. Correrás al mejor de tres vueltas y necesitarás de toda tu habilidad en el pilotaje.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.8 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 850 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Cursor arriba/abajo: Acelerar/Frenar
- Cursor izq./dcha.: Izquierda/Derecha
- N: Nitro

Aplicación especial MICROMANÍA CUMPLE 20 AÑOS
Un año de sorpresas

Micromanía 20 años 1985-2005



¡Micromanía cumple 20 años! Ya estamos más cerca del presente, mientras continuamos recordando las revistas de cada año para conmemorar el aniversario de Micromanía. Este mes el DVD contiene todas las revistas en PDF de 2.000. Aquel fue un que año dio lugar a un buen puñado de juegos que buscaban la originalidad como «Sacrifice» o «Giants: Citizen Kabuto», «Evolva»... Pero sobre todo fue un año de nuevas apuestas, con juegos como «Shogun: Total War» y especialmente «Los Sims», cuya influencia abrió nuevos caminos en la concepción de los videojuegos. El 2.000 también será recordado por la aparición del Pentium 4 y de la consola PlayStation2.

Actualizaciones

F.E.A.R.
Este archivo actualiza el juego a la versión 1.04 desde la anterior 1.03, que publicamos en el número 135 y añade herramientas para crear nuevos contenidos.

ESDLA: La Batalla por la Tierra Media II
Actualización a la versión 1.03. Mejora el sistema de juego multijugador e incorpora cinco nuevos mapas.

Serious Sam 2
Actualización a la versión 2.070. Corrige algunos bugs y añade un editor de mods.

Spellforce 2: Shadow Wars
Actualización a la versión 1.01. Introduce mejoras en el modo multijugador.

Age of Empires III: Age of Discovery
Actualización a la versión 1.06. Este archivo realiza mejoras en todos los aspectos del juego pero especialmente en el modo multijugador y la estabilidad y conexión de estas partidas.

Brothers in Arms: Earned in Blood
Actualización a la versión 1.03. Los desarrolladores recomiendan su instalación para un funcionamiento correcto del juego.

Rise & Fall: La Caída de los Imperios
Misión demo

DEMO RECOMENDADA Micromanía

Género: Estrategia · Compañía: Stainless Steel/Midway · Distribuidor: Virgin Play · Lanzamiento: Junio 2006 · Idioma: Inglés · Espacio: 410 MB

Cuatro civilizaciones se enfrentan por el dominio del mundo antiguo en esta gran promesa de la estrategia en tiempo real. En la demo, sólo podrás jugar al mando de civilización Egipcia, enfrentándote al Imperio Romano en una sola misión. Comenzarás muy cerca de las legiones enemigas, obligándote a chocar contra ellas y si las derrotas, conseguirás extender tus dominios.





Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 512 MB
- HD: 366 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

City Life
Tutorial y escenario

Género: Estrategia · Compañía: Auran Games · Distribuidor: Nobilis Iberica · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Espacio: 496 MB

Levantar una ciudad del futuro, partiendo de un solar desnudo ofrece infinitas posibilidades. La demo te permitirá disfrutar de un escenario costero en el que inicialmente sólo hay terreno virgen. Como gestor de la ciudad debes distribuir no sólo las viviendas, sino también todos los servicios necesarios para una gran ciudad, hospitales, restaurantes, supermercados, fábricas...Todo un conjunto de necesidades que no debes pasar por alto.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 2000/XP
- CPU: Pentium 4 1.5 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 825 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Los Secretos de Da Vinci: El Manuscrito Prohibido
El inicio de la aventura

Género: Aventura · Compañía: Zone Studios, Elektro Games · Distribuidor: Nobilis Iberica · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Francés · Espacio: 342 MB

La figura de Leonardo Da Vinci está más de moda que nunca. Tras el paso a la gran pantalla de la popular novela de Dam Brown «El Código Da Vinci», la vida del genio italiano sigue planteando misterios, como los de esta aventura gráfica. Da comienzo tres años después de la muerte de Leonardo y, en la demo, recorrerás los primeros paso de la aventura y explorarás los escenarios iniciales para familiarizarnos con el sistema de juego.

Lo que hay que tener
- SO: Windows 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 376 MB
- Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0c

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE Micromanía

No te pierdas...

PREY

¡Por fin llega! Analizaremos la acción más rompedora del año, dispuesta a poner patas arriba el género... y no es una forma de hablar.

Y además...



▲ **DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC** Te preparamos un completo avance del proyecto.



▲ **RISE & FALL** Llega el juego de estrategia más esperado. ¿Quieres saber si te conquistará?



▲ **SPLINTER CELL DOUBLE AGENT** Sam Fisher regresa y te contamos todas sus novedades.

Y en nuestro DVD

ACTUA SOCCER 3

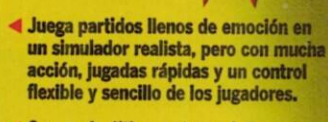
100% ORIGINAL

¡¡Vive la pasión del fútbol en tu PC!!

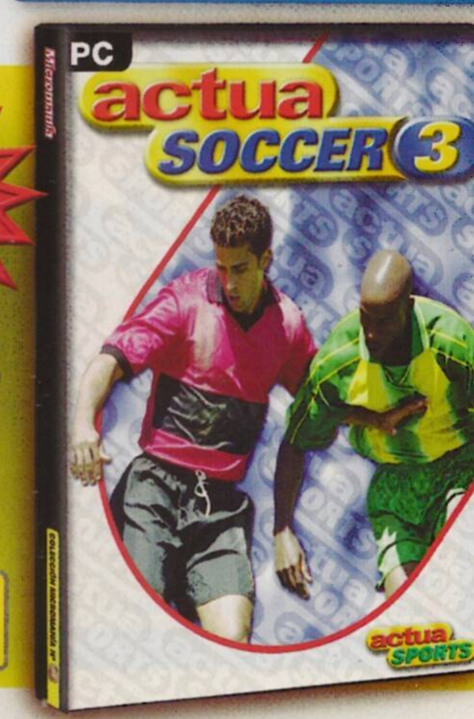
Juego Completo Original para PC







- Juega partidos llenos de emoción en un simulador realista, pero con mucha acción, jugadas rápidas y un control flexible y sencillo de los jugadores.
- Conoce la última entrega de la serie «Actua Soccer», una de las clásicas del fútbol en PC. Incluye más de 10.000 jugadores, 450 equipos de todo el mundo y cientos de estadios.



Y además, las mejores **demos jugables** del mes, **previews** y nuevas **sorpresas** porque... ¡seguimos celebrando el **Año de Micromanía**!

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.